



Pełna
wersja

WORMS 2

nr indeksu
351555

ISSN 1509-0558
9 771509 055037

07
15 lipiec '03

EXTRA: PEŁNA WERSJA
LURE OF THE TEMPTRESS

2xCD

DEMA: GHOST MASTER PL,
INDYCAR SERIES I INNE...



7.90 zł
(W TYM 7% VAT)

GRY ▶ PROGRAMY ▶ INTERNET ▶ SPRZĘT

NR 8/2003

W CENTRUM UWAGI:

str.20 **Blood Rayne**

str.18 **Warcraft 3:
Frozen Throne**

str.26 **Star Trek:
Elite Force 2**

PRZED PREMIERĄ:

str.10 **Half-Life 2**

str.8 **Another War 2**



Vietkong



GTA 3: Vice City



Day of the Defeat



Sims Gwiazda

Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się
w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!

colin mcrae rally 3™

W profesjonalnej
polskiej wersji występuje



Janusz Kulig

Wersja PC*
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.



Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

TOCA RACE DRIVER

Wersja PC*
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.



SKLEP WYKUP
ZAMÓW JUŻ DZIS
(0-22) 519 69 69
www.wisniewski.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

WPPi
WYWIŁE

WYWIŁE

GT
MAGAZYN TURNIER

Logitech

KOMFORT I PRECYZJA
Falecany przez naszych DOK.

© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver™”, „Colin McRae Rally™”, „GENIUS AT PLAY™” są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA™” jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do ToCA Tour Limited. „Colin McRae™” oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszelkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Chcesz brać udział w tworzeniu gry Wiedźmin 2?
Zdobądź się do pracy w warsztacie i grajcie
CD Projekt Red Studio. Piszcie opinie
grywalni i programistów 3D
www.thewitcher.com

W sprzedaży
Już

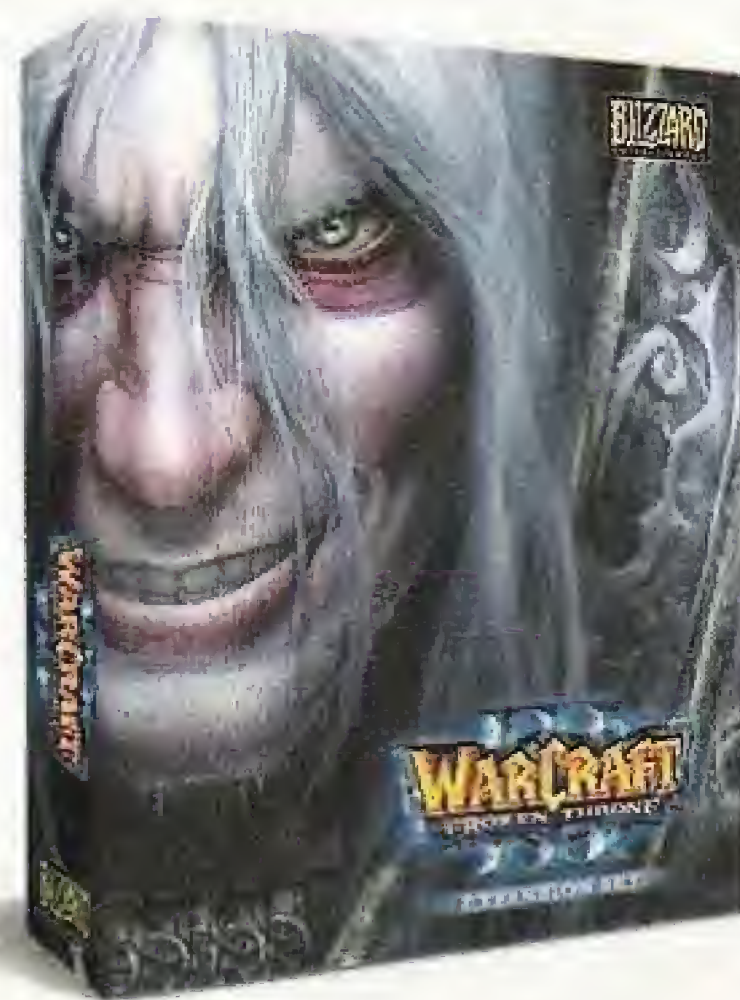
W sprzedaży
od 26 czerwca

8 nowych jednostek • 9 nowych bohaterów • 26 nowych misji

Nieograniczone możliwości strategiczne



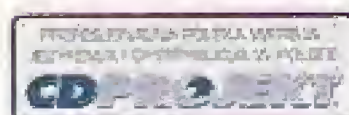
Już w sprzedaży!



EXPANSION SET



blizzard.com



© 2003 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Frozen Throne jest znakiem towarowym, a Blizzard Entertainment, Battle.net i Warcraft są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Blizzard Entertainment na terenie Stanów Zjednoczonych oraz pozostałych krajów. Licencja dla kawiarni internetowych oraz gier: kawiarenki.cdprojekt.com

Tak się ostatnio zastanawiałem, co właściwie czyni grę atrakcyjną. Do zadumy skłoniły mnie niedawno nabyte doświadczenia z ULTIMĄ ONLINE – bodajże najpopularniejszą sieciową grą RPG wszech czasów.

Niby grafika przedpotopowa, niby co jakiś czas się jąka (jak serwer dostanie czkawki), niby ma sporo niedogodności w interfejsie, a jednak po świecie tupa zawsze co najmniej kilkanaście tysięcy osób, podczas gdy serwery nowiutkich i ślicznych produkcji (jak choćby ASHERON'S CALL 2 firmy Microsoft) świecą pustkami.

Jednym z głównych czynników wpływających na popularność ULTIMY są według mnie... przedmioty. Znaleźć w niej możesz setki i tysiące unikalnych przedmiotów, a jeśli nie chcesz lub nie możesz ich zdobyć na potworach, możesz kupić od innych ludzi lub po prostu wyprodukować sam. Nie od dziś wiadomo, że gracze (w szczególności fani RPG) często lubią kolekcjonować rzeczy. Przecież nie ma to jak poukładać równe rzędy zbrojek, mieczy, flaszek i czego tam jeszcze dusza zapagnie. Potem oglądać, uzupełniać, segregować, wymieniać na lepsze... To jest to! Po pewnym czasie łapiesz się na tym, iż pomimo ukończenia większości questów grasz tylko po to, żeby jeszcze coś znaleźć, powiększyć kolekcję, osiągnąć jeszcze kilka punktów w skillach lub zdobyć kolejny poziom. Gry oferujące dużą różnorodność przedmiotów goszczą często na szczytach list przebojów – choćby DIABLO 1 i 2.

Po co to wszystko piszę? Ano żeby uczulić was na fakt, że grafika to nie wszystko. Są gry, w które można grać miesiącami, a pomimo ubogiej oprawy są o niebo ciekawsze niż nowe superprodukcje! Nie dajcie się omamić efekciarstwu, nie pozwólcie, by złośliwe „eeee tam, ale brzydkie” z ust kolegi zniechęciło was do gry. Podany przykład z przedmiotami to tylko jedna z wielu rzeczy, które z powodzeniem mogą nadrobić braki w oprawie graficznej czy muzycznej.

Dość jednak tego filozofowania. Zapraszam was do lektury – przygotowaliśmy dla was porcję świeżutkich nowinek i recenzji najnowszych gier (a wszystkie piękne jak ta lala :-). Życzę wam też udanych wakacji, pięknej opalenizny i samych celnych strzałów w grze WORMS 2 z naszej płyty CD!

Frogger

Tytuł gry

Gatunek

* **Wymagania sprzętowe:**
minimalne wymagania
podane przez producenta

*ceną
XX.XX*

* **Gra na platformy:** PC czy też konsola?
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* **Producent / Dystrybutor w Polsce**
* **Adres strony internetowej...** jeśli jest

Wszystkie istotne za-
lety, jakie udało się
nam zauważyć...

Wszystko to, co na-
szym recenzentom za-
puszczało zabawę...

Grafika

Dźwięk

Fajda

5 4 5

Krótki komentarz,
to, o czym powinie-
neś wiedzieć przed
zakupem tytułu. A na
koniec jednozdanie-
we podsumowanie:
kupić, czy nie?!

Co na CD?

5 Worms 2, Lure of the Temptress

Zapowiedzi

6 Gorky Zero
8 Another War 2
10 Half-Life 2
12 FIFA Football 2004

Recenzje

18 Warcraft 3: Frozen Throne
20 Blood Rayne
22 Sims Gwiazda
24 GTA: Vice City
26 Star Trek: Elite Force 2
28 Soldiers of Anarchy
30 Hulk
32 Downtown Run
33 Chrome Multiplayer
34 New World Order
35 Restaurant Empire



Warcraft 3: Frozen... s.18



Blood Rayne s.20

36 Spells of Gold
38 Day of Defeat
40 Bandits: Phoenix Rising
42 Vietcong
43 Minitesty

Poradniki

44 Kody PC
46 Raven Shield: Rainbow Six
48 The Sims: Gwiazda
50 Ghost Master

Sprzet

52 Przegląd akcesoriów Saitek i Logitech

Internet

54 Konkurencja dla MS Office
– darmowe programy z Sieci



GTA: Vice City s.24



Star Trek: Elite... s.26

Programy

56 Strona WWW w 5 minut: edytory HTML

Co nowego?

14 Nowości ze świata gier
58 Nowinki techniczne
60 Nowinki techniczne + konkurs

Kino

62 Terminator 3

Listy & konkursy

64 Randall idzie w odstawkę?
16 Top-13 – Wasza Lista Przebojów

Komiks

66 Clickers w akcji



Hulk s.30



New World Order s.34

Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry do-
stają szóstki i piątki, kiepskie – dwójki i pały

Następny numer już 12 sierpnia

WORMS:2



Robaki z gry WORMS nigdy nie twierdziły, że są grzeczne

Nigdy nie marzyły też o cichym, spokojnym jabłku gdzieś z dala od cywilizacji i nawet nie zająknęły się na temat pokoju. Wojna od lat stanowiła sens ich życia. I właśnie wybuchła... W drugiej odsłonie kultowej serii stoczysz pojedynek z armią sterowanych przez komputer robaków bądź z sześcioma przyjaciółmi. Będziesz z furją niszczył, rozwaliał, rozstrzeliwał, podkopywał i demolował. Kto wie, może zapomnisz, że masz wakacje? Może przyrośniesz do monitora? Może umrzesz z głodu i... zalegną się w tobie robaki?



USZKODZONE PŁYTY?

• Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika. Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie.
• Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk.

Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów – płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

• Przypominamy też, że rozwiązaniem wielu kłopotów z działaniem gier jest instalacja nowszych wersji sterowników karty graficznej oraz dźwiękowej, a następnie reinstalacja pakietu DirectX.

LURE OF THE TEMPTRESS

PEŁNA WERSJA GRY!

Stara, bardzo dobra przygodówka, znana jeszcze z komputerów Amiga i Atari ST. Zastąpiła dzięki systemowi Virtual Theatre, który sprawił, że postacie niezależne miały godziny pracy, zajęcia dodatkowe i czas na spanie! UWAGI! Po uruchomieniu wybierz opcję RESTART z menu głównego programu – w ten sposób ominiesz zastosowane zabezpieczenia.



GHOST MASTER PL

DEMO

Długo oczekiwana strategia w stylu DUNGEON KEEPER. Dowodzisz armią duchów i wraz z nimi nawiedzasz kolejne lokacje. Straszysz ludzi, ale nie tak zwyczajnie – buuu! – i po sprawie. Starasz się pokierować działaniami głupawych śmiertelników tak, by uwolnili twych kumpli z pułapek zastawionych przez los i łapuchów. Że trudne? Owszem! Ale jakie wciągające! Śliczna grafika, dobre spolszczenie i duża dawka zwanego humoru to najważniejsze zalety programu.



DEEP SEA TYCOON

DEMO

Gry ekonomiczne cieszą się wśród graczy olbrzymim szacunkiem. Niestety, powoli zaczynają gonić w piątkę. Brakuje oryginalnych rozwiązań, a programiści ograniczają się do osadzania swoich produktów w coraz bardziej udziwnionych realiach – na statkach pasażerskich, księżycu, w firmie produkującej lemoniadę bądź zarządzającej szkołą. DEEP SEA TYCOON przeniesie cię pod wodę... i zaoferuje możliwość wzięcia udziału w małej wojnie!



BAUER

Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Redaguje zespół: Piotr Moskał (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel. /0#22/ 517-02-44
Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner
Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Michał Cichy, Marcin Izydorczyk, Marcin Kulakowski, Radosław Kuniewicz, Maciej Lewczuk, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek.

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Adres do korespondencji: „CLICK!”, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, Adres poczty e-mail: click@click.pl
Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel. /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel. /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel. /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwałkowski, tel. /0#22/ 516-35-17
Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz DPA Printing Company Kraków
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.

■ Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.
■ Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.
■ Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.

ISSN 1509-0558

GORKY ZERO

FABRYKA NIEWOLNIKÓW

Oto niepublikowane jeszcze informacje i screeny z drugiej części hitu GORKY 17!



dziewaj się jednak zabawek z przyszłości – otrzymasz jedynie zwykły arsenał, który umożliwi ci likwidowanie wrogów w miły i przyjemny sposób. Samo strzelanie będzie odbywało się na dwa sposoby.

Akcja gry toczy się kilka lat przed wydarzeniami z GORKY 17. Po raz kolejny wcielasz się w Cole'a Sullivana, komandosa jednostek specjalnych NATO. Zostajesz wysłany na Ukrainę do tajnego laboratorium, w którym najprawdopodobniej prowadzone są badania nad kontrolowaniem ludzkiego umysłu. Twoim celem jest szybko i sprawnie zlikwidowanie zarówno wszelkich rezultatów przeprowadzanych doświadczeń, jak i samego laboratorium.

Jedną z poważniejszych zmian w porównaniu do części pierwszej jest brak walki turowej. W GORKY ZERO wszystko rozgrywać się będzie w czasie rzeczywistym, co na pewno wpłynie na dynamikę zabawy oraz zmusi twoje szare komórki do szybszego myślenia. Zrezygnowano także z elementów RPG. Obraz pola walki po-

kazany zostanie w rzucie izometrycznym zza pleców głównego bohatera oraz w klasycznym widoku TPP.

Nawet po pobieżnym spojrzeniu na wersję beta można stwierdzić, że wszystko jest na najlepszej drodze, aby kolejna część GORKY'EGO podzieliła sukces poprzedniczki. Oczywiście najważniejszy pozostanie mroczny i tajemniczy klimat gry. Możesz jednak liczyć również na rozbudowane AI przeciwników, które sprawi, że zabawa będzie bardziej stawiała na taktykę, a nie na zwykłą rzeź.

O obecności wrogich jednostek dowiesz się z radaru. Dopóki nie znajdziesz się w zasięgu ich wzroku lub nie zostaną usłyszani, przeciwnicy będą spokojnie patrolować wyznaczony teren. Oczywiście w przeciwnym przypadku natychmiast włączony zostanie alarm. Sama walka nie będzie prosta – wrogowie schowają się za najbliższym rogiem, skąd będą wychylać się jedynie po to, aby oddać strzał. Czasami dzięki opcji skradania możliwe będzie zajście wroga od tyłu i zadżganie go nożem bądź po prostu ominięcie śpiącego strażnika.

Warto wspomnieć nie tylko o konieczności przeszukiwania ciał, ale również przenoszenia ich w mniej widoczne miejsca. Zostawienie zwłok na widoku to prawie pewny alarm. Pamiętaj też, że nie tylko ciała można przeszukiwać. Na polu rozgrywki znajdziesz wiele szafek i skrzyń, w których ukryto apteczki, magazynki i broń.

Tej ostatniej w GORKY ZERO będzie kilka rodzajów. Nie spo-

Pierwszy to automatyczne celowanie, natomiast drugi to tryb celowania precyzyjnego, w którym powalisz przeciwnika za pomocą jednego strzału w głowę. Celność zależy od odległości, w jakiej stoi przyszła ofiara, od rodzaju używanej broni oraz od posiadanej amunicji.

Na stronę wizualną gry pozytywnie wpłynął ulepszony silnik graficzny, który zastosowano już przy okazji gry ARCHANIOT. Bardzo ładne animacje postaci, ostre, wyraźne kolory, zaawansowany system cieni to tylko niektóre z atrakcji, które ucieszą twoje oczy. Na dźwięk również nie będzie można narzekać. Głosów postaciom użyją takie sławy jak Piotr Fronczewski i (w roli Cole'a Sullivana) – Mirosław Baka. Smaczku grze doda także interaktywna muzyka, zmieniająca się wraz z tym, co dzieje się na ekranie. Należy spodziewać się elektronicznych, przyjemnych dźwięków.

Ostatnia gra Metropolisu, ARCHANIOT, nie trafiła niestety do Polski. Pozostaje mieć nadzieję, że GORKY ZERO ta sztuka się powiedzie. Szkoda by było, gdyby nasz kraj ominął kolejny doskonale zapowiadający się produkt.

Grzegorz „Murmur” Młodawski

Gorky Zero

TPP

* Metropolis Software
* www.metropolis-software.com

☒ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

* Premiera: jesień 2003
* Gra na platformy: PC

Śmiało można powiedzieć, że nie będzie to kolejny sequel zerujący na sukcesie pierwszej części. Szykuje się zupełnie nowy produkt, na który warto trochę poczekać

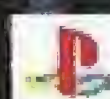


ANGEL OF DARKNESS

LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**
the angel of darkness



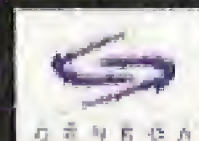
WKRÓTCE W SKLEPACH

 PlayStation 2

PC CD-ROM

core EIDOS
design interactive

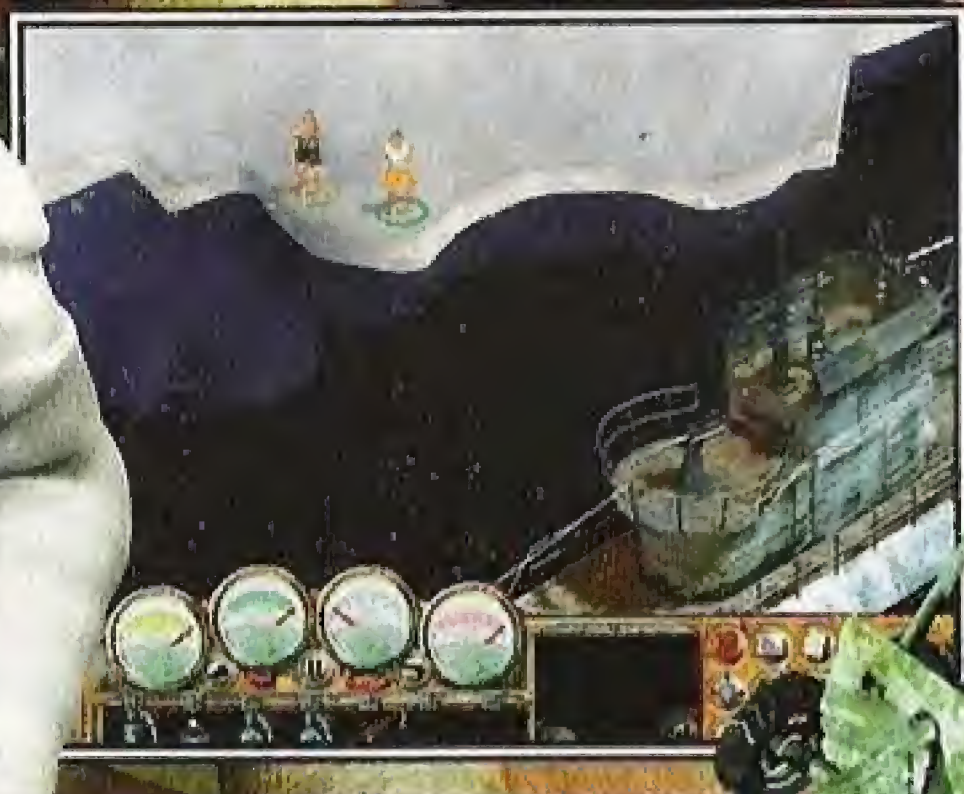
PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl



Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness © Core Design Limited, 2003. Gra wydana przez Eidos Interactive Limited, 2003. Core, Lara Croft i Tomb Raider są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Core Design Limited. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness jest znakiem handlowym należącym do Core Design Limited. Eidos, Eidos Interactive i logo Eidos Interactive są znakami handlowymi należącymi do Eidos Interactive Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

another WAR 2

*Kolejne cRPG osadzone
w realiach II wojny
światowej już raczkuje...*



Pierwsza część ANOTHER WAR została przyjęta dosyć ciepło, więc nie ma co się dziwić, że za jakiś czas światło dzienne ujrzy jej następca. Akcja znów toczyć się będzie w czasie II wojny światowej. Pewnego dnia łódź głównego bohatera, która, tak na marginesie, służyła do szmuglowania ziemniaków do okupowanej Norwegii, została trafiona przez torpedę. W wyniku tego znalazł się on na łodzi podwodnej należącej do nikogo innego, tylko do Niemców – heh, cóż za niesamowity zbieg okoliczności. Szybko okazało się, że owa łódź podwodna jest w drodze do Afryki, gdzie weźmie udział w sekretnej misji. Dokładnie w tym momencie do akcji wkraczasz ty.

Tradycyjnie na początku wybierzesz jedną z trzech klas, do której będzie należała twoja postać, oraz jedną z siedmiu profesji. Łącznie dostaniesz do dyspozycji około pięćdziesiąt różnych umiejętności oraz specjalnych zdolności, których twój bohater będzie mógł wyuczyć się w trakcie gry. Co ciekawe, autorzy programu przewidzieli dwa rodzaje rozgrywki. Sam będziesz mógł zdecydować, czy chcesz, aby przygoda była bogatsza w walki, czy też wolisz, aby zabawa opierała się głównie na rozwiązywaniu zagadek i wykonywaniu zadań. W tym drugim przypadku i tak będziesz zmuszony do walki, jednak zostanie ona znacznie uproszczona.

Jeśli chodzi o przygodę, to zapowiada się ona bardzo interesująco. Gra składać się będzie z trzech rozdziałów, których akcja rozgrywać się ma w Europie oraz północnej i środkowej Afryce. W przybliżeniu zwiedzisz około 150 lokacji, bogatych między innymi

w starożytne artefakty. Nie wątpliwym plusem będzie wierne odtworzenie undurów, broni oraz przedmiotów z II wojny światowej, co dla pasjonatów tego okresu z całą pewnością ma niemałe znaczenie.

Podczas gry spotkasz wiele postaci (naturalnie o bardzo rozbudowanej inteligencji), z których, niestety, nie wszystkie będą przyjaźnie do ciebie nastawione. Nie martw się jednak, gdyż na swojej drodze natrafisz również na sprzymierzeńców, z którymi zaczniesz natychmiast owocnie współpracować.

W grze znajdzie się blisko 60 przedmiotów, które wpłyną na statystyki postaci. Warto w tym miejscu dodać, że charakterystyki przedmiotów będziesz mógł modyfikować. Do dyspozycji dostaniesz również ponad 50 rodzajów broni.

W WORLD WIDE WAR 1943 (jest to tytuł roboczy ANOTHER WAR 2), podobnie jak w poprzedniej części, nie zabraknie elementów humorystycznych. Jest to pocieszająca wiadomość, zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, że ostatnim razem bardzo spodobało się graczom



momentami wesołe podejście autorów gry do tematu.

Jak być może pamiętasz, w pierwszej części krytykowano zwłaszcza system prowadzenia potyczek z przeciwnikami. Z zapowiedzi wynika, że tym razem wszystko ulegnie zmianie, zarówno system wydawania rozkazów, jak i taktyka prowadzenia działań bojowych.

Zmieni się także oprawa graficzna gry, która poprzednio również nie była oceniana za dobrze. Przede wszystkim należy mieć nadzieję, że zostaną dopracowane animacje postaci. Obecnie wiadomo, że walki mają być wzbogacone o różne efekty oraz że zaczerpnięty z pierwszej części silnik izometryczny 2D został przepisany na nowo. Cała otoczka graficzna uzupełniona zostanie interesującą, tworzącą odpowiedni klimat muzyką.

*** Grzegorz „Murmur” Młodawski

Another War 2

cRPG

* Mirage Interactive Ltd.
* www.mirage.com.pl

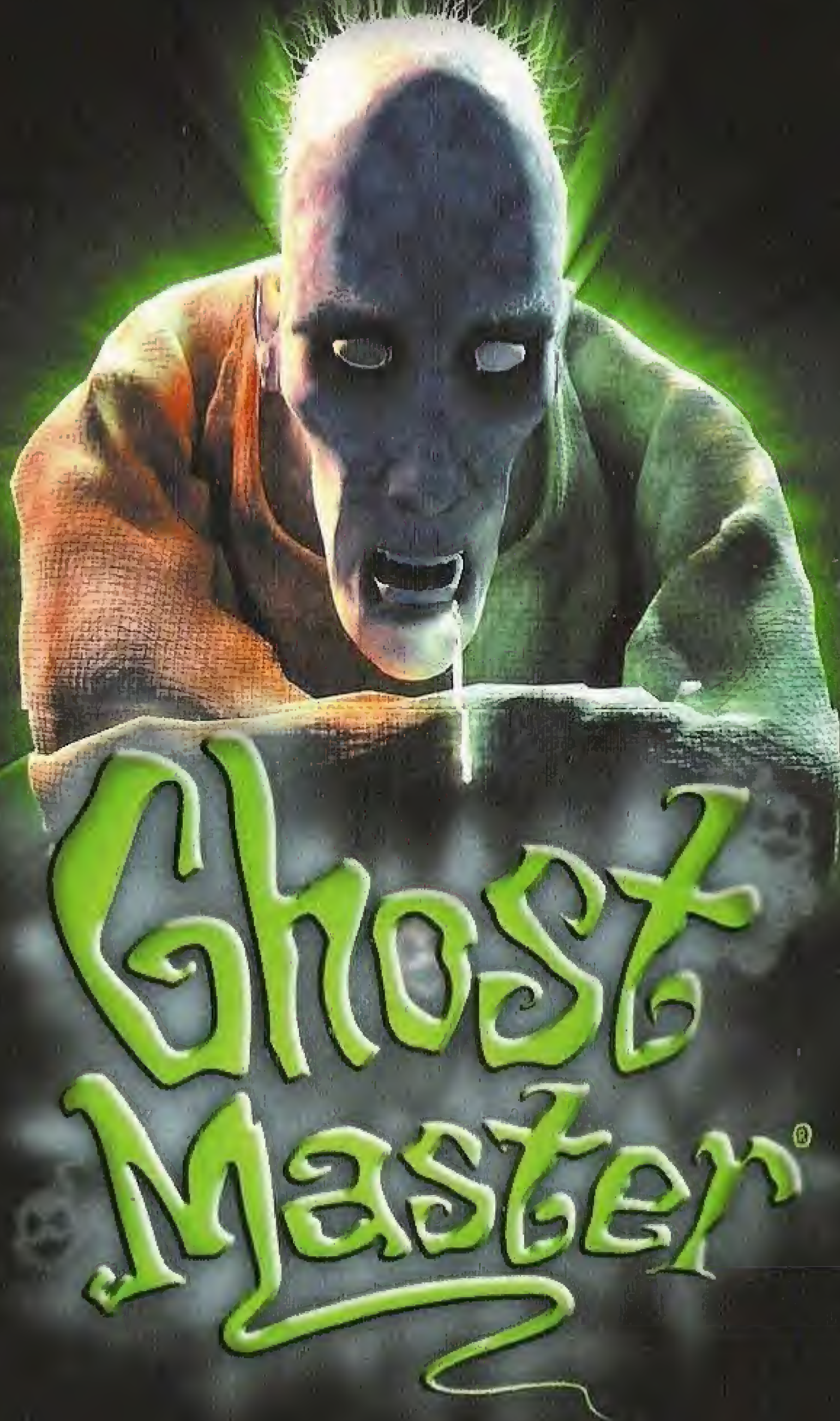
☒ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

* Premiera: termin nieznanym
* Gra na platformy: PC, MAC

Nie ma nic gorszego niż ocenianie gry przed premierą. Pożyjemy, zobaczymy – zapowiada się niezłe...

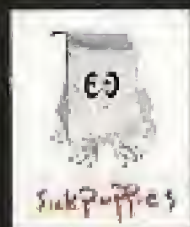


Być paranormalny!



Ghost Master®

Daj popalić ludziom!



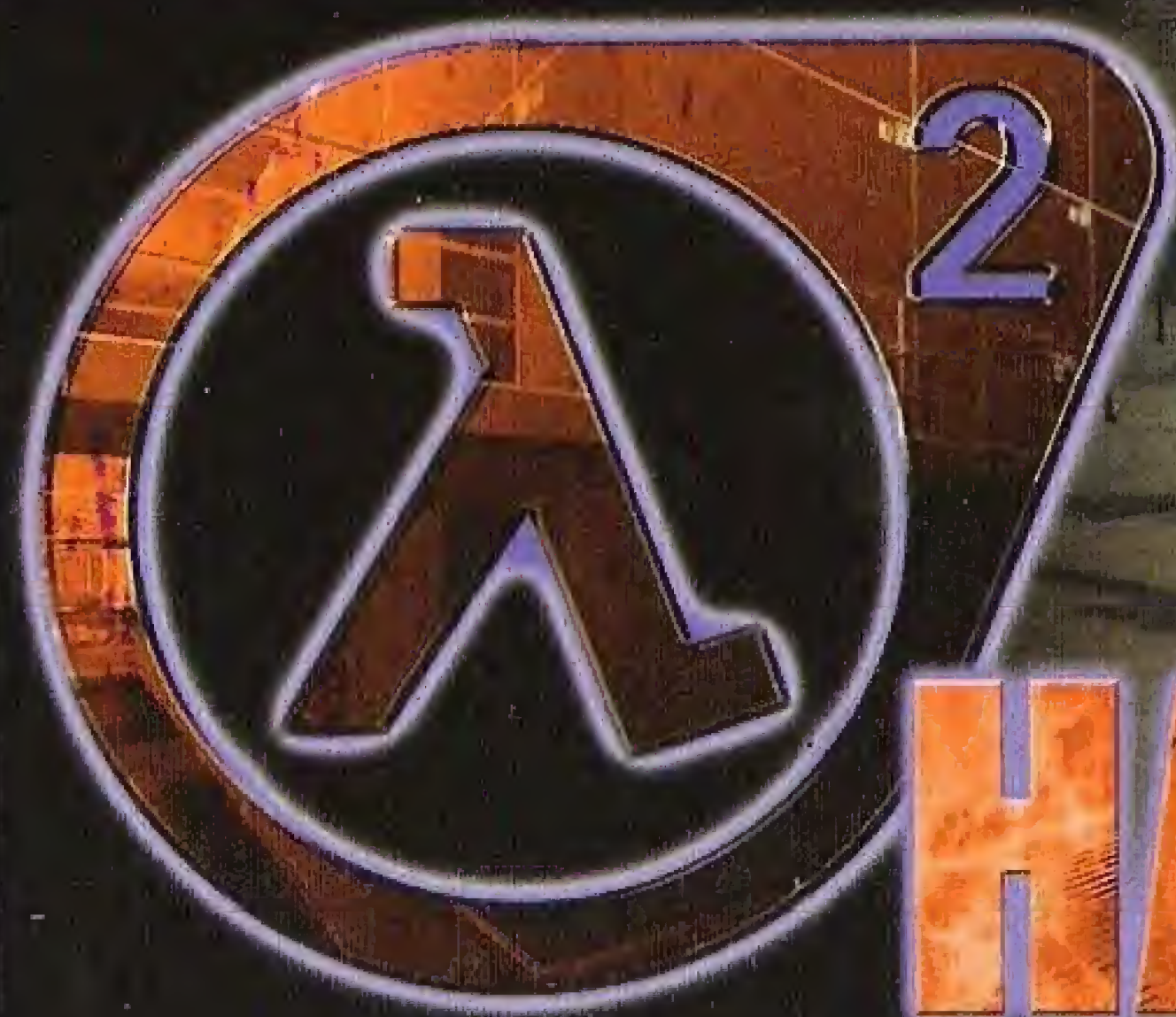
www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI



W sprzedaży od 17 lipca!

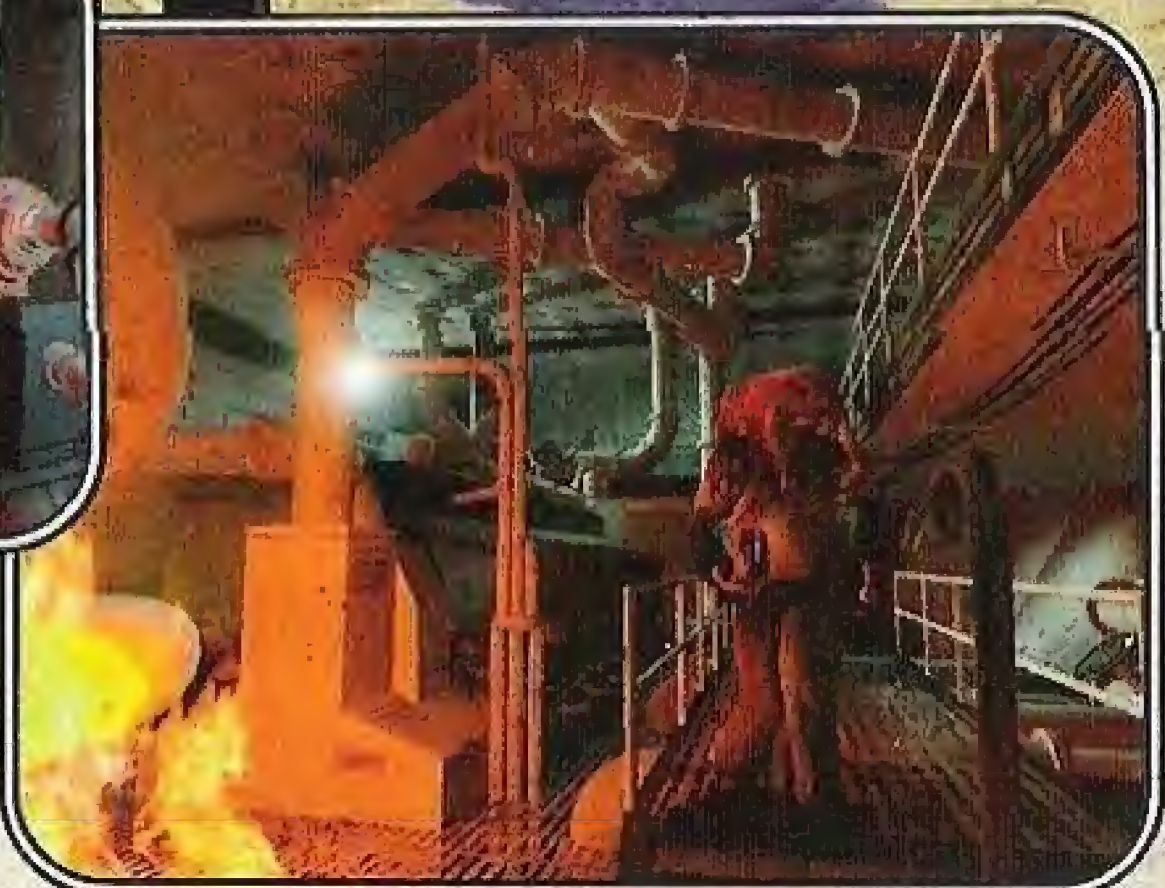
Ghost Master © 2003 Empire Interactive Europe Ltd. Wyprodukowane przez Sick Puppies, studio Empire Interactive Europe Ltd. Ghost Master, Empire i Sick Puppies są znakami handlowymi bądź zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Empire Interactive Europe Ltd., w Wielkiej Brytanii i/lub pozostałych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Chcesz brać udział w tworzeniu gry Wiedźmin?
Zapisz się do pracy w warszawskim biurze
CD Projekt Red Studio. Poszukujemy
grafików i programistów 3D.
www.thewitcher.com



HALF-LIFE 2

Najjaśniejsza gwiazda targów E3 opowiada ci swoją historię!



Gordon Freeman sączył właśnie lurę ze stojącego pod ścianą automatu, gdy z sali wyrzwała Monique, seksowna sekretarka G-Mana. Uśmiechnęła się słodko i zaszczepiała:

– Pan Freeman? To naprawdę pan? Tyle o panu słyszałam! Wie pan, jest pan moim idolem! Moje dzieci mają pana nad łóżkiem. A... wie pan, może pan już wejść! Czekają na pana.

Pan Freeman... Freeman z glupkowatym szczerem na twarzy wylał kawę do śmietnika, zgniótł plastikowy kubeczek i ułożył go na kupce petów. Poprawił krawat, przygładził włosy i brodkę, po czym wszedł do pokoju. Przed nim za wielgachnym biurkiem siedzieli dwaj mężczyźni. Gordon rozpoznał G-Mana – pamiętał go jeszcze z Black Mesa. Drugiego gościa nie znał, ale sądząc po jakości garnituru, był to osobnik ważny. Na prezentację nie było jednak czasu.

– Znow cię potrzebujemy, Gordon – rzekł G-Man smutnym głosem.

– Będę z tobą szczerzy. Jesteś najlepszym kandydatem, bo innego nie mamy.

– Chcecie mnie jako fizyka, czy...

– Fizyków mamy swoich i to naprawdę dobrych. Potrzebujemy bata na kosmitów. Dostajesz sprzęt, ponad 20 rodzajów broni. Jedziesz, wycinasz w pień, wracasz i udajesz się na rządową emeryturę. Dobrze. Co ty na to?

Gordon nie wiedział, co powiedzieć. Nie uśmiechała mu się kolejna wojenka. Wiedział jednak, że tej z Black Mesa zawdzięcza niemal wszystko.

– Słyszałeś o City 17? – przerwał jego rozważania siwy mężczyzna po lewej.

– Tylko o GORKY 17, rosyjskim mieście-bazie w pobliżu Lublina. Cole Sullivan, Thierry Trantigne i Jarek Owicz mieli tam niezłą zadymę z Obcymi.

– Możliwe, że to ta sama miejscowość – szepnął siwy do G-Mana, na tyle głośno, by poprawny słuch Freemana wycapał każde słowo. Następnie rzekł głośnie: – O City 17 wiemy tyle, że to postkomunistyczna miejscina we wschodniej Europie. Dużo fabryk, porcik ze statkami, niewielki rynek z pięcioma kamienicami, ulice w kocie lby. Malownicze miasteczko, takie w stylu Łodzi czy Działdowa.

– Co tam się dzieje? – zapytał Gordon. Chciał mieć już za sobą całą tę rozmowę. Wiedział, że jeśli odmówi, któreś nocy dorwą go w ciemnym zaułku, zwiążą i zrzucą nad miejscem akcji. Ze spadochronem, żli nie są. – Kim są wrogowie? Co biorę ze sobą?

– Wrogowie? Prawdopodobnie kosmici. Czujki nie wróciły, więc dokładnie nie wiemy. Chyba insektoidy. Diabelnie sprytnie bestie, na nieskryptowanej AI,

walczące samotnie i w grupach. Głównie przerośnięte pajęczaki, gigantyczne skorpiony, kilkudziesięciometrowe łaziki. Klimaty jak z „Wojny światów” HGW.

– Kogo? – Freemana zainteresowało użycie nieparlamentarnego słownictwa przez mężczyznę w garniturze.

– Herberta George Wellsa. Taki pisarz futurysta, syn ogrodnika i pokojówki. Opisywał wojnę z Marsjanami, z której zwycięsko wyszła ośpa. U nas masz zwyciężyć ty. Dostaniesz autorski silnik „Source”, działający w 640x480 już na P3 700 MHz, generujący widoczki nie gorsze niż w DOOM 3 i pozwalający zaprogramować każdy pojedynczy piksel. Otrzymasz doskonałą animację (aktorska gra wirtualnych postaci ma, wg jej autorów, szansę na Oscara), realistyczny ogień, tekstury 2k x 2k, genialną fizykę świata i grę światła. Damy ci nawet twój ukochany łom!

– Tia, mi łom, a małpce banana. Po co ta ironia? Jeśli odmówię i tak pojedę... ..choćby nogami do przodu.

Miał rację Freeman, z tego nie mógł się wykręcić. Zimą czeka go wyprawa do krainy z najmroczniejszych snów...

Michał „Joel” Zacharzewski

Half-Life 2

FPP

* Valve / Play-It
* www.half-life2.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: zima 2003
* Gra na platformy: PC, Xbox

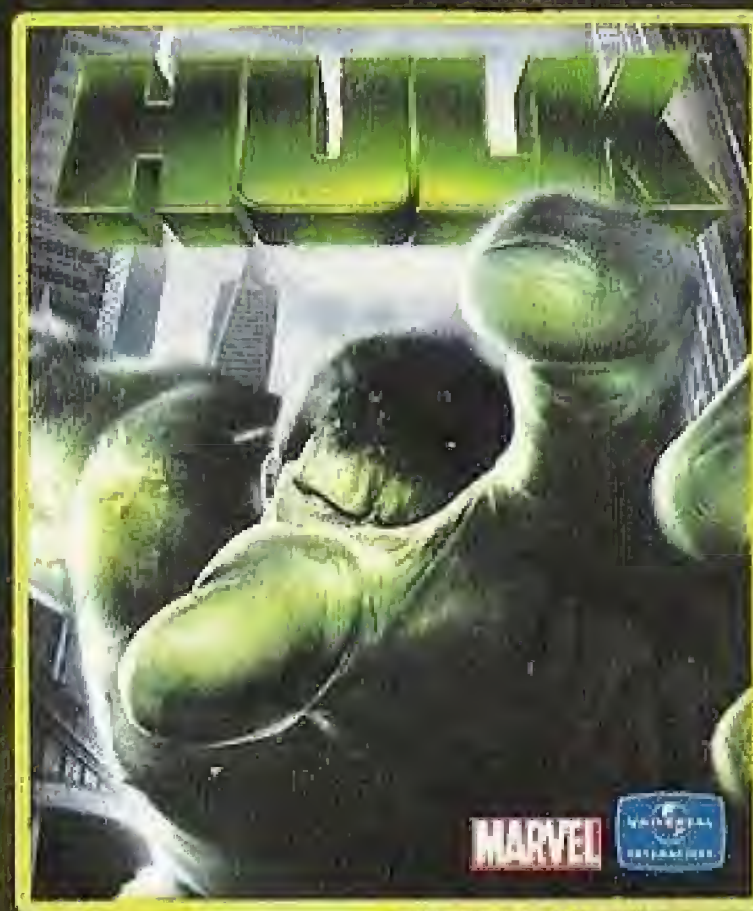
Nadchodzi DOOM-killer! Gra z pewnością stanie się wielkim przebojem (już dziś wszyscy ostrzą sobie zęby), lecz jedynie dobre mody mogą zapewnić jej długowieczność



The word "HULK" is rendered in large, bold, metallic 3D block letters. The letters have a brushed metal texture and are set against a dark, industrial background with some light reflecting off the surfaces. The 'H' and 'K' have sharp, angular designs, while the 'U' is more rounded. The overall aesthetic is gritty and powerful.

Po wydarzeniach zaprezentowanych w przebojowym filmie Universal Pictures, naukowiec dr Bruce Banner oraz jego alter ego, Hulk, walczą z super-łotrem zwanym The Leader, planującym stworzenie armii niepokonanych potworów.

The image shows the front cover of the Game Boy Advance game 'The Legend of Zelda: The Wind Waker'. The cover art features Link, the main character, in his signature green tunic and hat, standing on a small, rocky island. He is looking out over a vast, stylized ocean with a sunset or sunrise in the background. The title 'THE LEGEND OF ZELDA' is written in a large, stylized font at the top, and 'THE WIND WAKER' is written below it. The Game Boy Advance logo is visible in the bottom right corner.



A photograph showing a person in a yellow shirt and blue pants wrestling a large, shaggy dog in a room with large windows and a fireplace. The person is on the ground, holding the dog's head. The dog is on its hind legs, facing the person. The room has a fireplace on the left and large windows on the right. The image is framed by a yellow border.

Jako Bruce Banner przechytrza wrogów ukradając się i maskując

PLAY
www.play-it.p1



PlayStation 2

PC
CD

GAME BOY ADVANCE

Milo mi powitać państwa z przepięknie usytuowanego stadionu przy ulicy Motorowej w Warszawie, gdzie już za chwilę dojdzie do spotkania pomiędzy drużyną EA Sports, a dziarskimi chłopakami z redakcji miesięcznika CLICK!. Zwykująca forma Polaków daje nam nadzieję na sukces, lecz należy pamiętać, że i przeciwnik do słabeuszy nie należy. Seria FIFA FOOTBALL 2004 od lat cieszy się olbrzymim powodzeniem i uchodzi za najlepszą pecetową piłkę nożną od czasów SENSIBLE SOCCER.

W zasadzie jej tegoroczna edycja różni się od poprzedniej szczegółami, jednak jeśli człowiek przyjrzy się jej z bliska, dostrzeże masę zmian. Przede wszystkim zaktualizowana zostanie baza zawodników. W programie pojawi się około 350 drużyn narodowych oraz klubowych, podzielonych na szesnaście lig. Zagra w nich prawdziwa armia piłkarzy – trenerzy FIFA FOOTBALL 2004 wspominają nieśmiało o 10 tysiącach zawodników. Każdy z nich otrzyma swe prawdziwe nazwisko (choć zapewne zamiast Kukielki po boiskach będzie biegał Kukielka tudzież po prostu Pacynka) i zestaw umiejętności, które posiada w rzeczywistości. Wśród nich znajdzie się m.in. osobowość, cecha przekładająca się na waleczność i skłonność do faulowania. Mało tego, kilkaset największych gwiazd zostanie zapożyczonych w swe oryginalne twarze i postury. Nie wiadomo jedynie, co stanie się z Oliverem Kahnem, bramkarzem reprezentacji Niemiec. Ów niezbyt sympatyczny rudzielec wywalczył w marcu przed hamburskim sądem zakaz dystrybucji gry FIFA 2002 na terenie Niemiec. Umieszczenie nazwiska oraz wizerunku tego gracza w programie uznano za pogwałcenie przepisów o ochronie dóbr osobistych. Electronic Arts czeka jeszcze na opinię swoich prawników – jeśli ich obawy potwierdzą się, w FIFA FOOTBALL 2005 może dojść do bardzo nieprzyjemnej rewolucji...

Na szczęście mamy rok 2003 i w tegorocznej edycji najpoważniejsze zmiany dotyczą samej rozgrywki. Po



*Ta gra to cwana bestia
skubana – najlepsza
komputerowa piłka kopana*

FIFA Football 2004

Sportowa

* EA Sport / Cenega
* www.fifapolonia.pl

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: październik 2003
* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GCN

Przebieg najbliższej jesieni! Zmiany co prawda niewielkie, lecz ciągnące serię we właściwym kierunku

pierwsze, w grze pojawi się zupełnie nowy tryb Career Mode, bliski temu z legendarnego SENSIBLE WORLD OF SOCCER. Gracze komputerowi wcielą się w grającego menedżera i pokierują zarówno drużyną na boisku, jak i polityką kadrową, transferami i budżetem. Jeśli się postarają, wyprowadzą swój zespół z piłkarskiego zadupia na szczyty ekstraklasy, a nawet dobrną z nim do finałów Ligi Mistrzów! Poprawiony został też system kontroli nad zawodnikiem, który w danej chwili nie posiada piłki. Nowa fizyka zachowania się piłki sprawi, że zwykła „szmacianka” wreszcie zacznie się zachowywać tak, jak powinna. Inaczej w deszczu, inaczej na śniegu czy przy porywistym wietrze. To jednak nie wszystko: dzięki współpracy z Komitetem Technicznym FIFA w grze pojawi się bardziej zaawansowany system doboru taktyki meczowej oraz doskonalsza sztuczna inteligencja piłkarzy. Zawodnicy w zależności od formy, siły i chęci będą wypełniać (bądź nie) zalecenia trenera, ten zaś zyska prawo do ich korekty nawet w trakcie meczu.

Od strony graficznej grę czeka ewolucja. Program zostanie wzbogacony o obsługę efektów generowanych przez najnowsze karty grafiki, w wyniku czego animacja piłkarzy stanie się jeszcze bardziej płynna. Pojawią się oczywiście nowe sztuczki techniczne, dzięki którym przebieg meczu jeszcze silniej upodobni się do transmisji telewizyjnej. W programie pojawią się też nowe stadiony oraz cała masa nowych dźwięków, w tym trzy setki zsamlowanych przyspiewek kibiców.

Kończę jednak ten monolog, gdyż oto na boisko wybiegają zawodnicy miesięcznika CLICK! oraz firmy EA Sports. Oddają zatem głos do studia – osobom, które chcą obejrzeć to pasjonujące widowisko, polecam kodowany JAMAŁ+.

*** Michał „Joel” Zacharzewski



FILM ANGA LEE

HULK

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH MARVEL ENTERPRISES A VALHALLA MOTION PICTURES / GOOD MACHINE PRODUCTION AN ANG LEE FILM
"THE HULK" ERIC BANA JENNIFER CONNELLY SAM ELLIOTT JOSH LUCAS AND NICK NOLTE MUSIC BY DANNY ELFMAN COSTUME DESIGNER MARIT ALLEN EDITOR TIM SQUYRES ACE
PRODUCTION DESIGNER RICK HEINRICHS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY FREDERICK ELMES ASC EXECUTIVE PRODUCERS STAN LEE KEVIN FEIGE PRODUCED BY GALE ANNE HURD AVI ARAD JAMES SCHAMUS LARRY FRANCO
SOUNDTRACK ON DECCA / UMG SOUNDTRACKS www.thehulk.com STORY BY JAMES SCHAMUS SCREENPLAY BY JOHN TURMAN AND MICHAEL FRANCE AND JAMES SCHAMUS
UNIVERSAL INTERNATIONAL PICTURES MARVEL SPECIAL VISUAL EFFECTS AND ANIMATION BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC DIRECTED BY ANG LEE
THE HULK AND RELATED COMIC BOOK CHARACTERS TM & © 2003 MARVEL CHARACTERS, INC. © 2003 UNIVERSAL STUDIOS



onet

W KINACH OD 18. LIPCA

POPCORN



Spór o Star Trek

Firma Activision podpisała w 1998 roku umowę z gigantem medialnym Viacom, wartą ponad 20 milionów dolarów, zapewniając sobie wyłączne prawo do tworzenia gier ze świata Star Trek. Od tego czasu powstał tylko jeden nowy film kinowy („Nemesis”), zaś z ekranów telewizyjnych znikły dwa serie. Activision skierowało sprawę do sądu... zarzuca partnerowi, że nie dba o świat Star Treka, a co za tym idzie, obniża wartość zakupionej licencji. Pozew zbiegł się w czasie z premierą gry ELITE FORCE 2.



Bye, Blizzard

Trzej współzałożyciele firmy Blizzard wraz z jej legendarnym wiceprezesem, Billem Roperem, złożyli z końcem czerwca wypowiedzenia. Panowie planują założenie własnego studia komputerowego i rozpoczęcie prac nad nową grą. „Była to nagle decyzja, teraz musimy się spotkać i wszystko dokładnie obgadać.” – powiedział Roper dziennikarzom, podając jednocześnie swój telefon kontaktowy (650-207-6030). Wszyscy zdolni programiści i graficy proszeni są o kontakt!



Recesja?

Spada sprzedaż gier komputerowych – poinformowała w specjalnym raporcie firma IDG Entertainment. Nawet tak wielkie przeboje jak pecetowe GTA: VICE CITY czy konsolowe METROID PRIME nie zdołały wpłynąć na kiepskie wyniki finansowe branży. Co gorsza, zjawisku temu towarzyszy nieustanny wzrost kosztów produkcji oraz coraz większe piractwo. Autorzy raportu twierdzą, że obecna sytuacja może doprowadzić do wzrostu cen oprogramowania.

Unreal Tournament 2004 PC

Kolejna edycja gry UNREAL TOURNAMENT pojawi się jesienią tego roku. Przyniesie stosunkowo niewiele zmian – w pudełku znajdziesz bowiem rozbudowaną wersję UNREAL TOURNAMENT 2003 ze wszystkimi najnowszymi łatkami i co najmniej dwoma dodatkowymi trybami. Sześć map „Assault” pozwoli ci powalczyć o twierdzę bronią przez przeciwną drużynę. Na dziewięciu mapach „Onslaught” będziesz starał się zniszczyć flagę należącą do wroga. Pojawia się też pojazdy, i to zarówno



czołgi, jak i buggy. Miłośników latania do wychodka (zajęcie modne w czasie długich turniejów suto zakrapianych piwem) ucieszy zaś wiadomość, że w UNREAL TOURNAMENT 2004 otrzymają do dyspozycji lekkie myśliwce oraz ciężkie pojazdy bojowe, przypominające nieco helikoptery.

Cruise Ship Tycoon PC

Miesiące letnie sprzyjają gorącym tytułom, takim jak zeszłoroczne BEACH LIFE czy zapowiadany na lipiec (przynajmniej w USA) CRUISE SHIP TYCOON. W grze wcielisz się w kierownika floty niewielkich statków wycieczkowych, kursujących pomiędzy najsłynniejszymi plażami świata. Swych pasażerów zabierzesz w podróż do Meksyku, Brazylii i Stanów Zjednoczonych. W ra-



mach ciekawostki pokażesz im Rosję, Alaskę i Antarktydę. Wpierw oczywiście zakupisz odpowiednią łajbę spośród czterech dostępnych w grze, następnie zaopatrzysz ją w uśmiechniętą załogę i zaprojektujesz pokoje dla gości, restauracje, knajpki, dancingi... Tylko uważaj na wielkie ośmiornice i twarde jak skała góry lodowe! Gdy na pokładzie dostrzeżesz Leonarda DiCaprio, uciekaj, czym prędzej uciekaj! Ten rejs skazany jest na zagładę...

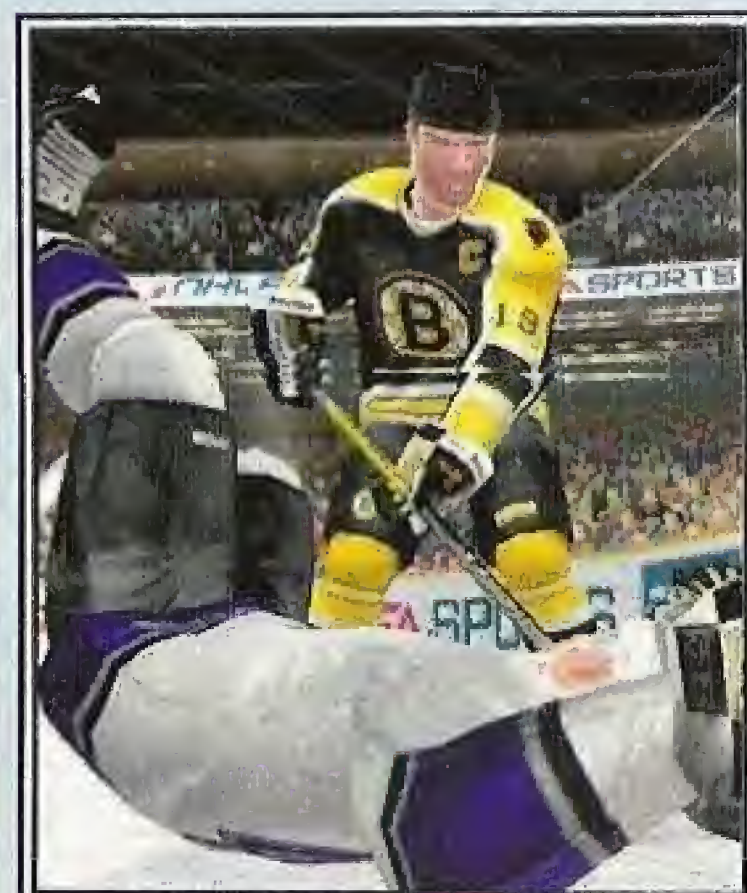
Nosferatu: Wrath of Malahi PC

Wieczór. Mgła. Rok 1912. Uboża rodzina szlachecka przyjeżdża na zamek Malahi, należący do możnego rumuńskiego księcia. Ich córka za trzy dni ma poślubić syna tutejszego możnowładcy... O dziwo gospodarze nie wltają swych gości – na progu pojawia się tylko służba, która wskazuje zmęczonym podróżą Brytyjczykom kwatery. Ich przyszłe więzienie! Gra NOSFERATU to strzelanina FPP w konwencji horroru, nawiązująca do słynnego już dziś UNDYING. Gracz wciela się w postać brata panny młodej, który miał stawić się na zamku dopiero w dniu ślubu. To co tam zastał, nie pozostawiło go obojętnym. W rękę poszedł pistolet, krzyż poświęcony przez miejscowego kapelana, jakaś szabelka, fuzja na srebrne naboje... W końcu nie na co dzień walczy się z wampirami!



NHL 2004 PC, Xbox, PS2, GCN

Ponieważ zeszłoroczne wydanie NHL wzbudziło wśród graczy mieszane uczucia, firma EA Sports postanowiła wrócić do korzeni serii. Wersja z numerkiem 2004 stawia na realizm, nie rezygnując z wysokiej grywalności. Z tego właśnie powodu przeprogramowano sztuczną inteligencję zawodników. Teraz będą zachowywać się znacznie sprytniej i, co najważniejsze, różnorodnie. Każdy gracz (a ściślej grupa graczy) inaczej będzie postępować w ataku, a inaczej w obronie. Zmieni się też system odpowiedzialny za bójki na lodowisku. Oczywiście zmienią się też składy poszczególnych drużyn, przybędzie nowych animacji, zaś komentatorzy od nowa nagrają swoje kwestie. Co istotne, ekipa Electronic Arts pracuje z wielkim poświęceniem – podczas prac z wykorzystaniem technologii motion capture cztery osoby odniosły poważne obrażenia!



The Fate PC

Pierwszego lipca tego roku świat po raz pierwszy usłyszał o firmie 4AM Entertainment. Założyli ją ludzie z branży rozrywkowej po to, by sprzedawać w Europie gry azjatyckiego pochodzenia. Ich pierwszym tytułem będzie THE FATE, gra RPG z dalekiej Korei. Jej fabuła rozpoczyna się z chwilą, gdy Ranon, młody, lecz bardzo ambitny chłopak, wyrusza na poszukiwania legendarnego miecza Euclidu. Dociera na wyspę LaTranada, na której magia krzyżuje się z prostą techniką, a w lasach roi się od potężnych potworów. Kto wie, może to one właśnie wiedzą, dlaczego pewnego dnia wie-

ści od Ranela przestały napływać? Śladem podróżnika rusza jego brat, Loni. Po drodze przyłączają się doń dwaj dzielni wojownicy. Ich obecność w drużynie, a co za tym idzie świetna sztuczna inteligencja, to największe zalety gry. W samej Korei program sprzedal się w nakładzie 110 tys. egzemplarzy.



Tribes: Vengeance **PC**



Gra TRIBES 2 nie należy, co prawda, do najpopularniejszych sieciowych strzelanin FPP, jednak nie brakuje graczy, którzy twierdzą, że jest najlepsza. Posiada świetny silnik fizyczny i oryginalne tryby rozgrywki, wreszcie jako jedna z niewielu (nie licząc może BATTLEFIELD 1942) oferuje możliwość stoczenia bitwy w gronie kilkudziesięciu graczy. Nic dziwnego, że w firmie Sierra trwają prace nad TRIBES: VENGEANCE, bezpośrednią kontynuacją wspomnianej gry. Jej autorzy chwalą się, że silnik programu będzie niewiele gorszy od tego z HALF-LIFE 2 czy DOOM 3. Pojawi się kilka nowych broni (m.in. burner, stanowiący połączenie napalmu i miotacza płomieni) oraz tryb single-player z ciekawą fabułą i inteligentnymi przeciwnikami.

Enigma: Rising Tide **PC**

Wymiotowanie przez burtę okrętu wojennego nie jest najciekawszym zajęciem, zwłaszcza gdy wokoło trwa wojna. Na świecie są jednak tacy gracze, którzy za możliwość zrucenia pawia z pokładu hitlerowskiego okrętu gotowi są oddać życie. Dla nich właśnie firma Tesseract Games przygotowała grę ENIGMA: RISING TIDE – efektowny symulator morski z okresu II wojny światowej. Będziesz w nim kontrolował floty Stanów Zjednoczonych, Niemiec bądź Ligi Wolnych Narodów. Nauczysz się wymijać pola minowe i po cichu podchodzić do portu. Poznasz też prawdziwy smak morskich bitew... Premiera gry zapowiadana jest na wrzesień.



Far Cry **PC**

Projekt X-ISLE: DINOSAUR ISLAND poszedł do piachu. Na jego gruzach firma Crytek Studios tworzy interesującą strzelaninę FPP zatytułowaną FAR CRY. Jej główny bohater trafia na jedną z wysp Polinezji, taką ślicznie zieloną, z żółciutkim piaseczkiem czesany przez błękitny ocean, z pięknymi palmkami i zwierzątkami kryjącymi się po norkach. Jednak zamiast spokoju znajduje na niej karabiny maszynowe, bunkry i uzbrojonych po zęby przeciwników. Silnik gry powstał jako program demonstrujący możliwości kart nVidii trzeciej



generacji i od tego czasu jest stale ulepszany. W chwili obecnej wykorzystuje większość efektów, z których korzystać ma DOOM 3, m.in. słynne już polybumping. Premiera FAR CRY odbędzie się pod koniec roku.

Flight Simulator 2004 **PC**

Najnowsza odsłona najlepszego cywilnego symulatora lotu poświęcona jest wydarzeniom, które miały miejsce równo sto lat temu. Bracia Wilbur i Orville Wright odbyli wówczas pierwszy, zaledwie kil-



kunastosekundowy lot samolotem zaopatrzonego w silnik spalinowy, w czasie którego przebyli zawrotny dystans 61 metrów. W grze spróbujesz pobić ów rekord, wskoczysz też do Spirit of St. Louis, w którym w 1927 roku Charles Augustus Lindbergh jako pierwszy samotnie przeleciał nad Atlantykiem. W programie pojawią się również samoloty współczesne, nowy system pogodowy, oraz automatyczny generator

scenerii. Nowy engine przyniesie znacznie lepszą grafikę oraz jeszcze większy realizm lotu... ale o tym przekonają się chyba tylko piloci. W końcu skąd przeciętny gracz ma wiedzieć, jak zachowuje się prawdziwy samolot w chwili po spotkaniu z ziemią?

SimCity 4: Rush Hour **PC**

Pierwsze oficjalne rozszerzenie SIMCITY 4 zatytułowane GODZINY SZCZYTU. Nazwa mówi wszystko – oto twoje miasto przeżywa



oblężenie samochodziarzy, na ulicach tworzą się gigantyczne korki, zaś ludzie nie bardzo mają jak dotrzeć do pracy. Karetki pogotowia spóźniają się, zaś straż pożarna nawet nie wyjeżdża do co bardziej odległych pożarów. Bo i po co? I tak gdy dotrzesz na miejsce po dwugodzinnej walce z korkami, zastaniesz tylko cuchnące spalaliną zgłiszczą. W RUSH HOUR będziesz musiał rozwiązać wszystkie problemy komunikacyjne miasta. Nauczysz się też kierować pojazdami miejskimi (walczącymi z przestępczością, atakiem UFO czy skutkami kataklizmów), wzniesiesz 100 nowych budynków oraz ponazwyczajasz szosy, góry i jeziora. Poczujesz się jak młody bóg!

Wadi Basher **PC**

Każdy polityk ma swoje wady – w Polsce najczęściej spotykaną jest tzw. pęd do koryta z mamoną. Arabowie również posiadają swoje „wadi” – tym słowem określają długie, kamieniste koryta wyschniętych rzek. Już niedługo będziesz się po nich ścigał... Czekaj na ciebie sześć różnych samochodów z napędem na cztery koła, cztery ciężarówki i jeden motocykl. Do tego zróżnicowane warunki pogodowe, wichury, deszcze, zmieniające się pory dnia, wszędobylskie wielbłądy i kozy o zapędach samobójczych. Nie da się bowiem ukryć, że WADI BASHER jest wyścigiem z przymrużeniem oka. Zaopatrzonego w kilkanaście zróżnicowanych tras (wiodących m.in. przez tereny wulkaniczne), sześciu zwariowanych kierowców i możliwość zabawy w Sieci z pięcioma innymi oszołomami.



Rifrunner **PC, Mac**

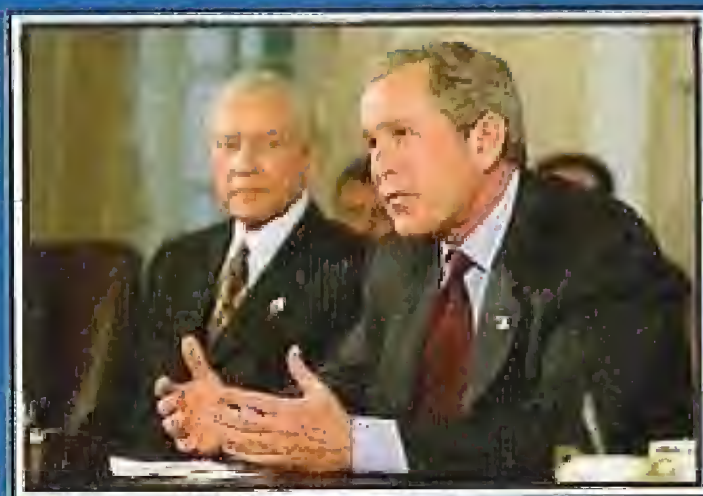
Miedzynarodowy sukces gry RPG pt. DIVINE DIVINITY przekonał jej autorów, iż graczom należy się sequel. W RIFTRUNNER wrócisz do znanych już krain, tworzonych przy pomocy lekko ulepszanego silnika Divine. Poznasz złożoną historię głównego bohatera (złożoną na pół i wciśniętą w DVD Box) oraz weźmiesz udział w losowo generowanych questach. Zobaczą też nowy system walki i rozwoju postaci, a także założysz własną drużynę i pokierujesz jej losami, a wszystko tak jak wymarzyli to sobie udzielający się na forum fani pierwszej części. Według nieoficjalnych informacji firma Auran pracuje też nad drugą częścią DIVINE DIVINITY, jednak ta gra pojawi się w sklepach dopiero w przyszłym roku.



Pirat antypirat

Amerykański senator Orrin Hatch przez lata należał do najbardziej zacieklej wrogów piractwa. W licznych wystąpieniach dowodził skalą szkód, jakich amerykańska gospodarka doznaje w wyniku korzystania z takich programów jak KaZaA czy eMule. Domagał się też fizycznego niszczenia komputerów, na których zainstalowano pirackie oprogramowanie.

Pod koniec czerwca Orrin Hatch został przyłapany na tym, że jego oficjalna witryna WWW wykorzystywała pozbawione wymaganej licencji oprogramowanie. Na razie polityk nie wydał oficjalnego oświadczenia w tej sprawie.



Nowy Nolf

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że w Fox Interactive trwają prace nad trzecią częścią NO ONE LIVES FOREVER. Firma wykupiła niedawno domenę internetową nolf3.com, zaś w Sieci pojawiły się plotki, iż Cate Archer odejdzie na drugi plan, ustępując miejsca tajemniczemu mężczyźnie o imieniu Jack. Opublikowana pod koniec czerwca okładka brytyjskiego magazynu Computer Games zdaje się te wieści potwierdzać, choć niektóre źródła podają, że wpieryw na rynku ukaże się dodatek do NOLF 2. Sam magazyn, który rozwieje wszelkie tajemnice, ukaże się w połowie lipca.

Combat Mission3

Akcja trzeciej części kultowej turowej strategii wojennej COMBAT MISSION toczy się nad Morzem Śródziemnym w czasie II wojny światowej. Gracze, oprócz podziwiania znacznie poprawionej szaty graficznej, biorą udział w szturmie na Tobruk i bitwie o Anzio. Likwidują też oddziały niemieckie na Krecie i wraz z Pattonem sprzątają Sycylię. Prace nad grą zostaną zakończone zimą.



Victoria 1835-1920 PC

Co najmniej dwie nowe strategie z cyklu EUROPA UNIVERSALIS ukażą się po zapowiadanych na lato MROCNZYCH WIEKACH. Będą to tajemniczy CROWN OF THE NORTH i VICTORIA 1835-1920. Ta ostatnia gra pozwoli ci posmakować trudów rywalizacji w epoce industrializacji, zakończonej wybuchem I wojny światowej. Według autorów, do najważniejszych aspektów programu należą: rozbudowana dyplomacja ze szczególnym uwzględnieniem roli prestiżu jako czynnika kształtującego jakość obustronnych stosunków oraz kolonizacja, mająca ścisły związek z gospodarowaniem zasobami. Niezwykle istotna będzie też gospodarka, która powiązana została z nieustannym rozwojem technologicznym. Większość rozwiązań przypomina, co prawda, te z II WOJNY ŚWIATOWEJ, ale zmian jest na tyle dużo, by gra wciągała.



Age of Mythology: Titans PC

Pierwszy oficjalny dodatek do cenionej strategii czasu rzeczywistego AGE OF MYTHOLOGY to przede wszystkim nowy naród. Obok istniejących już Greków, Egipcjan i mieszkańców północnej Europy w grze pojawią się gotowi do największych poświęceń Atlantydy. Przynoszą za sobą 12 nowych misji oraz możliwość przyzywania na pomoc Tytanów, takich jak Atlas czy Kronos. To właśnie te potężne istoty chcą zniszczyć starych greckich bogów, którzy kiedyś skazali ich na wieczną tułaczkę.

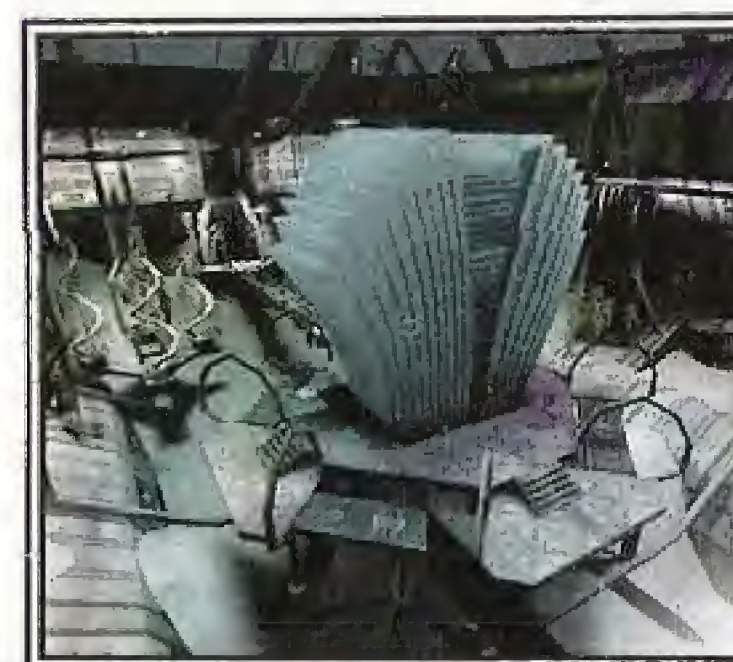


W świecie AOE: TITANS żyje aż 25 nowych jednostek – 15 ludzkich i 10 rodem z mitologii. Nie zabraknie też drobnych poprawek szaty graficznej, interfejsu i wyważenia jednostek. Program pojawi się w sprzedaży jesienią tego roku i będzie wymagał wersji podstawowej.

Schizm 2: Kameleon PC

Młody człowiek budzi się w kapsule kriogenicznej umieszczonej na pokładzie opuszczonej stacji kosmicznej. Nie pamięta nic... nie wie, skąd się na niej wziął, jak długo spał, dokąd zmierza. I jeszcze ten brzęczący alarm – musiało stać się coś naprawdę przerażającego! Polska gra przygodowa SCHIZM 2: KAMELEON powstaje w studiach Laboratorium Komputerowego Avalon. Nad jej scenariuszem pracuje znany pisarz science-fiction, Terry Dowling.

Obiecuje on nieliniową fabułę oraz ciekawe, złożone zagadki oraz olbrzymią swobodę ruchu. Pierwsza część gry odniosła spory sukces – na całym świecie sprzedano ćwierć miliona egzemplarzy.



TOP-13 LISTA

- | | | | | | |
|----------|--|------------|-----------|---------------------------------------|------------|
| 1 | Grand Theft Auto III
PC, PS2 | 001 | 8 | Battlefield 1942
PC | 032 |
| 2 | Diablo 2
PC | 008 | 9 | Morrowind
PC, Xbox | 034 |
| 3 | Mafia
PC, PS2 | 030 | 10 | Medal Of Honor:...
PC | 002 |
| 4 | Neverwinter Nights
PC | 014 | 11 | GTA Vice City
PC, PS2 | 025 |
| 5 | Gothic 2
PC | 026 | 12 | The Sims
PC, PS2 | 003 |
| 6 | Hitman 2
PC, PS2, Xbox | 018 | 13 | Colin McRae Rally 3
PC, PS2 | 044 |
| 7 | Warcraft III
PC | 010 | | | |

Space Colony PC

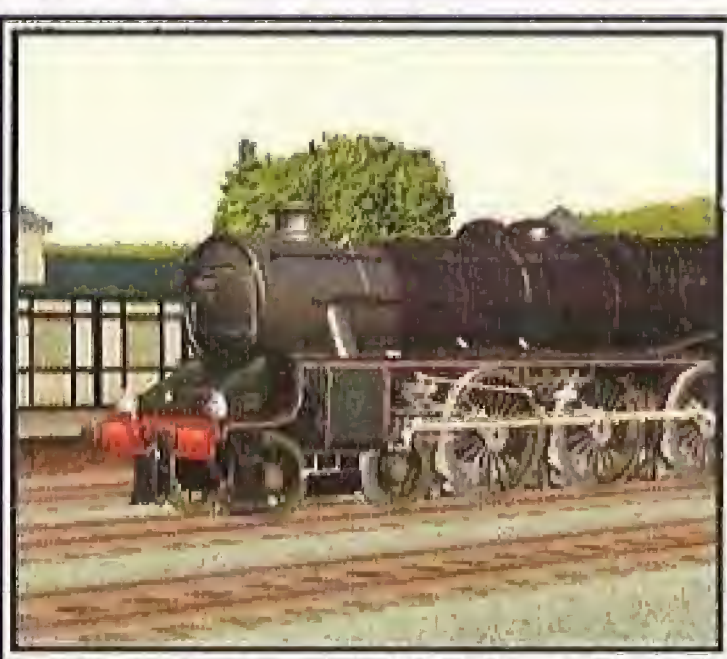
Autorzy serii TWIERDZA mają już dość średniowiecza. Ich najnowsza gra, łącząca w sobie elementy takich produkcji, jak THE SIMS czy SIMCITY, przeniesie cię w odległą przyszłość. Ludzie opanowali już Układ Słoneczny i obecnie wznoszą pierwsze kosmiczne kolonie. Zostaniesz zarządcą jednej z nich. Będziesz odpowiadał za jej budżet, za inwestycje, dostawy niezbędnych produktów oraz zaopatrzenie w tlen czy elektryczność. Sam wyznaczysz miejsca, w których powstaną fabryki, zdecydujesz też o lokalizacji centrów rozrywkowych i lądowisk. W nocy sen z twoich powiek spędzą zmienne nastroje mieszkańców. Aby je poprawić,



wzniesiesz małe, śmieszne domki, a także zakłady pracy, sklepy i dyskoteki. Pamiętaj jednak, że żadna baza kosmiczna nie jest w stu procentach bezpieczna. W okolicy mogą pojawić się obcy, a i meteoryty sprawią wiele kłopotów. Cóż, nie ma lekko...

Train Simulator 2 PC

Powstanie druga część najlepszego pecetowego symulatora kolejowego – MICROSOFT TRAIN SIMULATOR. Według autorów poprawione zostaną wszystkie niedoróbki i wady oryginału. Na stacjach pojawiają się pasażerowie, w mijanych miasteczkach zobaczysz ruch uliczny, zaś w lasach zwierzęta. Gra przyniesie też pięć nowych tras (m.in. Horseshoe Curve obsługiwane przez Pennsylvania Railroad z roku 1946) oraz 13 różnych lokomotyw, w tym parowe. Gracze zyskają też narzędzia, za pomocą któ-



rych stworzą własne składy, trasy i sceny. Będą też mogli zaimportować najciekawsze lokacje z części pierwszej. Wydaje się, że seria TRAIN SIMULATOR już wkrótce dołączy do tak zasłużonych sag jak FLIGHT SIMULATOR w wersji cywilnej oraz COMBAT.

Airborne Troops PC, PS2

Hubert Chardot, autor serii ALO-NE IN THE DARK oraz strzelaniny DEVIL INSIDE, pracuje obecnie nad grą akcji AIRBORNE TROOPS. Jej główny bohater, John Welsh, leci właśnie wraz z dwoma agentami nad okupowaną Francją. Jego samolot zostaje zestrzelony przez hitlerowską artylerię przeciwlotniczą. Jeden z agentów ginie, drugi wie, że sam nie zdola wykonać misji. Prosi więc Johna o pomoc... Ta widowiskowa strzelanina FPP powstaje na bazie popularnego silnika Renderware. Zaoferuje kilkanaście rodzajów broni (m.in. nóż, Colt



1911, M1, MP40, Mauser 98K, Panzerschreck) oraz takie lokacje jak obrzeża Vierville, wiejska farma, fabryka V1, potężny bunkier, wreszcie stary zamek zajęty przez niemieckie wojska. Premiera wersji PS2 przewidziana jest na Gwiazdkę, wkrótce potem ukaże się jej pecetowa konwersja.

Lotus Challenge GC, PC, XBox

Jeśli marzysz o własnym Lotusie i szalonym pędzie ku majaczącej się w oddali miecie, zagraj w LOTUS CHALLENGE. Firma Xicat zamierza przenieść tę znaną z PlayStation 2 grę także na pecety. Gracze dostaną do wyboru kilkanaście licencjonowanych samochodów (w tym bolidy Formuły Pierwszej), oraz komplet tras leżących m.in. w Londynie, Tokio, włoskich Alpach i Hollywood. Na wielką atrakcję, nie licząc samych wyścigów, zapowiada się tryb Story Mode. Ucieczki przed namolnymi paparazzi czy widowiskowe skoki nad rzędem zaparkowanych autobusów (na potrzeby kręconej właśnie reklamy) to tylko niektóre z atrakcji, ja-

kie zaoferuje graczom. Autorzy gry zapowiadają też możliwość demolowania pojazdów oraz innowacyjny system sterowania wozem przeznaczony dla tych graczy, którzy nie dysponują kierownicami. Szkoda tylko, że całość firmuje Xicat, firma znana z takich „przebojów” jak polski SNAJPER czy BALLISTICS.



PRZEBOJÓW Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

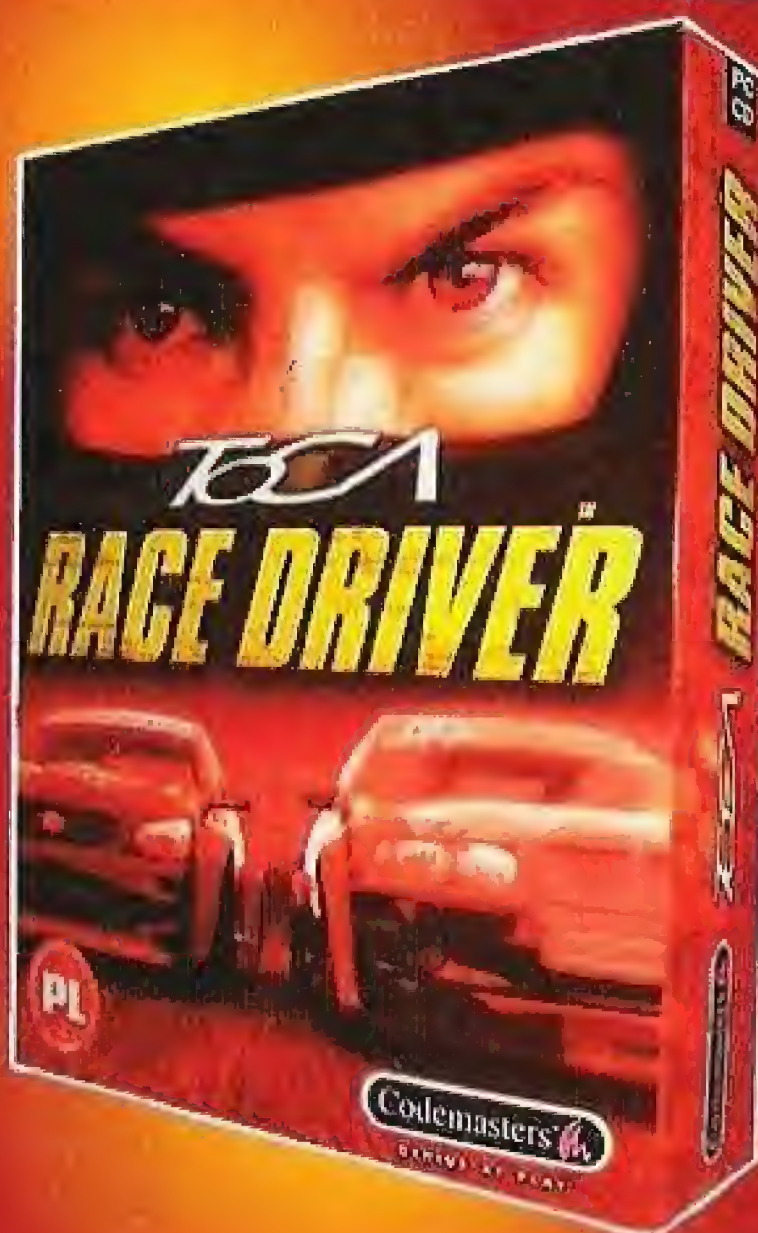
Poczekalnia...

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 009 Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox | 021 Dungeon Siege – PC |
| 012 SW: Jedi Knight II – PC, Xbox, GCN | 033 Black & White – PC |
| 005 Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox | 020 Project Gotham Racing – Xbox |
| 004 Heroes Of Might And Magic IV – PC | 007 Super Smash Bros Melee – GCN |
| 027 FIFA 2003 – PC, PS2, PSOne, Xbox | 031 Medieval: Total War – PC |
| 019 Disciples 2 – PC | 038 Operation Flashpoint – PC |
| 006 Return To Castle... – PC | 041 Tekken 4 – PS2 |
| 040 TOCA Race Driver – PC, PS2 | 022 Splinter Cell – PC, PS2, Xbox |
| 043 StarCraft – PC | 011 IGI 2: Covert Strike – PC |
| 029 Icewind Dale II – PC | 015 Age of Mythology – PC |
| 028 NFS3: Hot... 2 – PC, PS2, Xbox, GCN | 017 Larry 7 – PC |
| 035 Baldur's Gate 2 – PC | 023 Final Fantasy X – PS2 |
| 024 Postal 2 – PC | 036 Unreal Tournament 2003 – PC |
| 037 Command & Conquer: Generals – PC | 042 Twierdza – PC |
| 013 Spider-Man... – PC, PS2, GCN, Xbox | 039 The Thing – PC |

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LRCL.#** (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LRCL.nazwa gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę TOCA RACE DRIVER ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

WARCRAFT

FROZEN THRONE™

EXPANSION SET

Doczekaliście się kolejnego ogniwa w łańcuchu ewolucji RTS'ów. Mroźny tron czeka, by na nim zasiąść

Nie obawiaj się odmrożeń. Wśród spiekoty dnia i duszności nocy spodziewaj się raczej długich chwil błogiego chłodu w zacienionym zakątku własnego pokoju. A gdyby przypadkiem zrobiło się zimno, gra potrafi być równie gorąca, jak świeże bułeczki prosto z pieca ulubionej piekarni. Specjalnie dla ciebie otworzono w niej nowe stoisko z ciastkami w nieznanym ci smaku. Trudno im się oprzeć. Wiem, bo kilku spróbowałem i nie mogę doczekać się dokładki.

WARCRAFT III: FROZEN THRONE wprowadza wiele usprawnień do systemu gry oraz proponuje rozwiązania nie występujące w podstawce. Z pewnością największym z nich jest stworzenie gry w grze. O czym mowa?



WC III: Frozen Throne

RTS

* Wymagania sprzętowe:
Pentium II 400 MHz,
128 MB RAM

* Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Blizzard / CD Projekt
* www.blizzard.com/war3x

Pandaren, Brewma-
sten, nowe jednostki
i przedmioty. Nie ma się do czego
przyczepić – tylko ci
paladyni z MŁOTAMI...

Grafika

Dźwięk

Fajda

Bracia i siostry,
bez względu na wy-
znanie, módlcie się
o niski ruch na łą-
czach, aby można było
bez lagów grać na Bat-
tlenecie

5+

Słynący z niespotykanej dbałości o społeczność battlenetową Blizzard, udostępniając graczom w podstawce edytor scenariuszy, słusznie spodziewał się wielkiego odzewu. Na Sieci powstało multum różnych map oraz modów czerpiących nie tylko z klimatów fantasy, lecz także science-fiction. Kilka z nich zrobiło zawrotną karierę, a najlepsze zostały wyróżnione obecnością na płycie z FT.

Najwyraźniej twórcy gry postanowili dalej rozwinąć tę ideę. Jeżeli odkryłeś w sobie instynkt reżyserski i dysponujesz ciekawym scenariuszem, załączono kreator kampanii, pozwalający tworzyć również własne animowane przerywniki filmowe.

Kampanię tradycyjną otwiera mistrzowsko wykonana mroczna animacja, w której pojawia się Illidian Stormrage – jeszcze do niedawna więziony przez swych ziomków, a obecnie zbiegły

Łowca Demonów. Choć pomagał w walce z Płonącym Legionem, nie odzyskał zaufania swego ludu oraz rodzonych brata Furiona. Nie mając nic do stracenia, szuka teraz tajemniczego artefaktu ukrytego wśród morskich głębin.

Tymczasem tropi go grupa pościgowa pod wodzą elfickiej Strażniczki, specjalistki w chwytaniu wyjętych spod prawa. Wcielając się w jej rolę, masz za zadanie odnaleźć i pojmać Illidiana, a także odkryć motywy jego postępowania. W drodze okazuje się, że Łowca zdążył już ostro nabroić, budząc z długiego letargu prastarą rasę istot morskich (Nagas), które zgodziły się pomóc mu w niebezpiecznej wyprawie. Pokróćce właśnie tak rozpoczyna się dalszy ciąg sagi rasy NE.

We FROZEN THRONE, obok kampanii tradycyjnej, masz do czynienia z orkową kampanią RPG'ową. Przede wszystkim położono w niej nacisk na opowiedzenie historii rozwoju Durotar – ziemi obiecanej Hordy, dowodzonej przez znanego już z REIGN OF CHAOS wodza Thralla. Wraz z grupą śmialków (w tej roli wystąpi grupa nowych, stworzonych specjalnie na potrzeby FT bohaterów) staniesz do walki o bezpieczeństwo przyszłego imperium. Sam miałem okazję im towarzyszyć w wyprawie przez kilka godzin i nie czuję się ani trochę zawiedziony tym nietypowym RPG'owym dodatkiem. Wręcz przeciwnie, podobało mi się.

Jeśli innowacja Blizzarda zyska uznanie graczy, to niewykluczone, iż kolejne części przygód w świecie WARCRAFTA III będą można



już niebawem ściągać z Sieci. Tak przynajmniej wynika z zakończenia pierwszego epizodu dostępnego w wersji prasowej.

Graficznie i muzycznie WCIII: FT nie odbiega znacznie od podstawki, która pomimo upływu czasu nadal prezentuje się wyśmienicie. Od strony artystycznej dokonano tylko kosmetycznych zmian, skupiając się bardziej na tchnięciu świeżości w samą rozgrywkę. Z jednej strony można uznać, iż wprowadzone innowacje są rewolucyjne, zwłaszcza na poziomie taktyczno-strategicznym. Jednakże z drugiej strony brakuje znaczących różnic, jeśli chodzi o mechanikę gry. Można to chyba przypisać konsekwentnej polityce Blizzarda nastawionej na wprowadzanie radykalnych poprawek dopiero w następnych częściach serii.

We FT dodano szereg nowych bohaterów, po jednym dla każdej z ras plus pięciu herosów niezależnych. Moim ulubieńcem został od razu przesympatyczny Pandaren Brewmaster, zwany także Pljanyim Mistrzem, systematycznie sączący trunki z przepastnego gąsiora. Gość strasznie kojarzy się z sienkiewiczowskim Zagłobą. Charakteryzuje go niesamowicie czaderska i nietypowa umiejętność ostateczna. Mianowicie, lyknąwszy kolejnego gąsiora z podręcznej manierki (nigdy nie omieszka zapytać towarzyszy broni – „może jeszcze jedną koleeczkę?”) zamienia się w trzy wojownicze pandy, reprezentujące żywioły ziemi, powietrza i ognia. Polewka przedniej klasy!

Masz też do dyspozycji kilkunastu wcześniej nieznaną pracowników fizyczno-umysłowych, których zadaniem jest latanie słabych punktów w poszczególnych armiach. Przykładowo, NE zmuszone były do stosowania taktyki „uderz i uciekaj” (swoją drogą w ich przypadku bardzo skutecznej), ponieważ brakowało w elfickim arsenale silnej jednostki naziemnej, pozwalającej na prowadzenie wyrównanej walki, gdy ścierały się wielkie oddziały. Teraz, mając na podorędziu Górskiego Giganta, nie muszą się już obawiać podobnych starć.

Kolejnym elementem ewolucji jest opcja budowania sklepów z gadżetami w miastach. Niewątpliwie zmiana ta diametralnie wpłynie na wykorzystywane przez graczy strategie. Zapomnij o ryzyku utraty bohatera wysłanego w teren w celu zaopatrzenia się w potrzebne wywary czy zaklęcia.

Wprowadzonych zmian jest zbyt wiele, abym zdołał opisać je wszystkie w tak krótkiej recenzji. Pozwolę sobie jeszcze tylko dodać, iż wraca element walk morskich. Na pohybel szczyrom lądowym!

Choć na razie grałem w WARCRAFT III: FROZEN THRONE zbyt mało żeby szarpnąć się np. na pisanie poradnika, mogę uczciwie powiedzieć, że Blizzard nie zawiodł swoich zwolenników.

*** Paweł „Cyberfish” Karaszewski





**Wiesz już,
jak smakuje
krew?**

BLOODRAYNE™

BloodRayne – powabna półkrwi wampirzyca spłynęła całkowicie niepostrzeżenie. W pewnym momencie po prostu się pojawiła, siejąc śmierć i zniszczenie na konsolach oraz komputerach osobistych. Nie ma sensu bawić się w grzeczne

słowa. Gra, którą zamierzam opisać, jest chora. W pełnym tego słowa znaczeniu. To, co dzieje się na ekranie, może wprawić w osłupienie, a nawet wręcz przerazić. Krew leje się tutaj rwącymi rzekami, urnięte kończyny wirują w powietrzu, a wirtualnym hitlerowcom zgotowany zostaje prawdziwy holocaust. A kiedy już zaspokoisz pierwsze pragnienie krwi, kiedy będziesz już brodzić po kostki w płynach ustrojowych i wyprutych flakach twoich wrogów, okaże się, że stoisz dopiero u progu przygody. To ten moment, kiedy rzeź przeradza się w horror.

Przyznam szczerze, że nie spodziewałem się, iż przytrafi się w najbliższym czasie gra, która mnie zaskoczy. A jednak. Zwłaszcza że opisywany niedawno POSTAL 2 okazał się czymś tak miłym, że w zasadzie nie warto o nim pamiętać.

Owszem, przyznaję – uwielbiam brutalne produkcje, szczególnie te, gdzie wróg zjawia się tuzinami, a BLOODRAYNE do takich właśnie należy. Do tego produkcja Terminal Velocity wymaga od gracza sporo kombinowania, bo wrogowie stają się tutaj z czasem wyjątkowo wredni i przebiegli. O ile pierwsze godziny zabawy nie powinny stanowić jakiegóż szczególnego wyzwania,

o tyle mniej więcej po drugim bossie sytuacja gwałtownie ulega zmianie. Ale o tym już ani słowa więcej, bo mógłbym tylko popsuć ci niespodziankę.

Jak już zapewne się domyśliłeś, BLOODRAYNE to gra zręcznościowa, dodajmy – takie rozwinięcie idei DEVIL MAY CRY. Z tą różnicą, że tutaj masz w roli głównej piękną kobietę, a nie jakiegoś zakutego w zbroję tłuca czy innego pajaca podążającego drogą zemsty. Jak zostało powiedziane, panna BloodRayne to półkrwi wampirzyca – dzięki temu to zgrabne dziewczę dysponuje nadludzką siłą, umiejętnością wykonywania bardzo wysokich skoków i powietrznych ewolucji, a także takimi zdolnościami, jak różne sposoby widzenia rzeczywistości czy znany już z MAX PAYNE bullet-time. To oczywiście nie wszystko. Jest

BloodRage – stan, w którym bohaterka staje się szybsza i zwinniejsza, a jej ciosy zadają wrogom większe szkody, ale w tym celu niezbędne jest zapełnienie specjalnego miernika. Co jeszcze? BloodRayne posiada przymocowane do swych przedramion bliźniacze kosy, za pomocą których może ciąć, sieć i rąbać swoich przeciwników. Może korzystać też z każdej giwery, na jaką się natknie. A jest w czym wybierać – zwłaszcza że akcja gry rozpoczyna się tuż przed rozpoczęciem drugiej wojny światowej, a BloodRayne walczy przede wszystkim z doborowymi jednostkami armii Trzeciej Rzeszy.

Wciąż nie zostało powiedziane, dlaczego uważam, że ta gra jest chora. A jest – potwierdzi to każdy, kto widział ją w akcji. Rozgrzany gracz jest w stanie skutecznie tutaj taką masakrę, że z napotkanego kilkusobowego patrolu pozostaje krwawy tatar, rozbity w zasadzie w każdym możliwym miejscu w zasięgu wzroku. Jako szanujący się półwampir, BloodRayne czerpie energię z krwi – w tym celu rozrywa szyje przeciwników lub, gdy są daleko od niej, sprowadza ich do siebie za pomocą harpuna (jak Scorpion z MK: DEADLY AL-

BloodRayne

TPP

* Wymagania sprzętowe:

Pentium III 1 GHz,
128 MB RAM, 2 GB HDD

* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GCN

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Terminal Reality / Majesco

* www.bloodrayne.com

Klimat, rzeź, jeśli lubisz
takie atrakcje, powinno
przypaść ci do gustu

Nazbyt uproszczone
sterowanie, grafika nie
jest najpiękniejsza

Grafika 4+ **Dźwięk** 4 **Fajda** 6
Coś dla grzesznych
dziewczynek. Wia-
domo nie od dziś,
że programy ocieka-
jące brutalnością
bardzo się podobają





LIANCE). Przy każdej takiej akcji z wrogów tryskają litry czerwonej posoki. Kosy bohaterki tną lekko mięso i kości, zaś bezlitośnie szczegółowa grafika pozwala na przyjrzenie się bezbłędnie wyrenderowanym, odrąbanym dłoniom, nogom czy ramionom. Ludzie z Terminal Reality potraktowali hitlerowców bardzo okrutnie – BloodRayne rozrywa ich dosłownie na strzępy, przebija na wylot, odrąbuje im głowy. Zapewniam też, że efekty użycia niektórych rodzajów broni palnej na długo pozostaną w twojej pamięci.

Już ludzie z Id Software zauważyli, że żywe trupy i naziści to najlepsze połączenie materiału do zabijania w grze akcji. Ale dopiero specjaliści

z Terminal Reality wykorzystali ten pomysł jak należy. BloodRayne przemierza tajne laboratoria Himmlera, podziemne bunkry, opuszczone kościoły, stare rzeźnie i tym podobne sympatyczne miejscówki. Miejscówki pełne oczywiście cymbałów, których należy wykończyć. Początkowo są to głównie zombie, ale z czasem zaczynasz natykać się na coraz więcej żołnierzy Wehrmachtu, funkcjonariuszy Gestapo, zmodyfikowanych genetycznie oficerów Trzeciej Rzeszy i cały tłum innych, zabójczych przedstawicieli nazistowskiej organizacji Gegen-GeistGruppe. Dodajmy do tego, że w historii gry niemałe znacznie mają mityczne eksperymenty nazistów, które w pewnym momencie kończą się doprawdy przerażającą w skutkach katastrofą.

Powiem szczerze, że przez cały czas spędzony z grą czułem się jakoś tak dziwnie. Strasznie. Ciągące się podziemne korytarze to jedno, ale świadomość, że za najbliższym rogiem na pewno czai się coś nieprzyjemnego, to już zupełnie inna kwestia. Nawet początek zabawy nie zapowiada tego, w co ta gra z czasem się przeradza. O! biegasz po jakichś cmentarzach, zabijasz zombie, potem wpadasz do nazistowskiej twierdzy. Jest skrajnie krwawo, czasem aż

trudno uwierzyć w to, co przed oczami, ale zapewniam – to dopiero preludium. To, co dzieje się później, może co wrzliwszych doprowadzić do wymiotów.

Po BLOODRAYNE nie oczekuj fabuły godnej SILENT HILL. To nie ta liga. Tak naprawdę to scenariusz, dialogi i konstrukcja postaci stanowią zdecydowanie najsłabszą część tej gry. Nawet samej BloodRayne brakuje tego czegoś, co dało osiągnąć Larze Croft – szczerze wątpię, aby ta bohaterka zyskała sobie miejsce w historii. Z drugiej strony, czego można było się spodziewać? Ważne, że grafika, chociaż nie stanowi jakiegos super osiągnięcia, jest bardzo przyjemna, a sama gra działa bardzo sprawnie. W krzykach zabijanych Niemców (dla czego mówią oni po angielsku?!) słychać przerażenie, karabiny łomoczą, a dźwięki, które wydają z siebie te przesuujące się nad ziemią upiorki-zombie-naziści, powodują, że włosy siwieją. BLOODRAYNE (choć skrajnie krwawa i brutalna) jest produkcją zrealizowaną w zasadzie na medal.

Pochwała takiej gry wzbudzi zapewne kontrowersje. Ale zauważ, że bez krwawych scen obyć się nie może – tak samo jak GTA3, SOLDIER OF FORTUNE 2 czy HUNTER: THE RECKONING. Wiesz już, czego po BLOODRAYNE możesz się spodziewać. W razie czego – uprzedzałem.

*** Maciej „Anzelmo” Ogiński





Niektóre gry są nieśmiertelne na przykład – THE SIMS

Dla większości gier rok obecności na rynku to cała wieczność. Niewiele osób dziś pamięta, jakie tytuły ukazały się ubiegłego lata. W całej historii gier komputerowych tylko kilka z nich zyskało miano ponadczasowych. Do grona gier-zjawisk, takich jak CYWILIZACJA, STARCRAFT czy chociażby DIABLO dołączyła seria THE SIMS. Bawi ona nas już od trzech lat, i pomimo to ciągle nie znać na niej nawet pierwszych zmarszczek.

A przecież na pierwszy rzut oka program nie oferuje nic interesującego. Oprawa graficzna i muzyczna jest przeciętna, akcja dość niewyraźna. Mimo to miliony graczy na całym świecie nie mogą wręcz bez THE SIMS żyć.

Na rynku pojawił się właśnie kolejny, szósty już dodatek pod tytułem THE SIMS: GWIAZDA. Po szalonych balan-gach, romantycznych randkach i niezapomnianych wakacjach trzeba się w końcu wziąć do pracy. Jednak nie będzie to zwykłe zajęcie. Od tej pory Simowie będą mogli robić karierę jako artyści. W tym celu do dyspozycji dostali całą dzielnicę showbiznesu, gdzie mogą spełniać się jako piosenkarze, modele czy aktorzy. Aby zamówić



bezpłatny samochód, wystarczy zadzwonić do swojego agenta. Wraz z rozwojem kariery wysyłany po Sima pojazd będzie coraz bardziej reprezentacyjny.

Każdy Sim, który choć trochę wierzy w swój talent, może spróbować zostać gwiazdą. Na początku będzie mógł wykazać się w karaoke lub wystąpić na amatorskiej scenie. Wraz z pokonywaniem kolejnych stopni kariery dostanie do dyspozycji coraz więcej obiektów. Dokładny opis szczyblu artystycznej kariery oraz dostępnych atrakcji znajduje się w poradniku w dalszej części CLICKA!

Na przydomowym trawniku, oprócz codziennej gazety, pojawił się nowy magazyn „Głos Rozrywki”. Dzięki niemu Simowie dowiedzą się, kto jest aktualnie na topie i zatrudnią swojego agenta. O korzyściach z posiadania własnego agenta można przekonać się szybko – dobry menadżer nawet mało znanemu Simowi jest w stanie załatwić kontrakt na lizaki w jego kształcie.

The SIMS SUPERSTAR

W każdym rozszerzeniu THE SIMS znajdziesz mnóstwo dodatkowych obiektów. Tym razem dołączono 150 nowych atrakcji, w większości związanych ze zdobywaniem sławy. Nie mogło więc zabraknąć studiów nagrań, scen karaoke czy statuetek Szekspira. Po ciężkiej pracy prawdziwa gwiazda zasługuje na luksusowy odpoczynek. Bar tlenowy, stół do masażu czy symulator nieważkości to tylko nieliczne przykłady nowych przyrządów do relaksu.

Bardzo istotną zmianą w dodatku jest pasek relacji międzyludzkich. Został on podzielony na relacje dzienne i długoterminowe. Dzięki temu rozwiązywaniu zdobywanie nowych przyjaźni twojemu Simowi zabierze więcej czasu. Znajomości z innymi Simami będą miały bardzo ważny wpływ na przebieg kariery początkującego artysty. Jeśli jednak twojemu Simowi

uda się zaprzyjaźnić ze sławami, będzie o wiele szybciej awansował. Jednak kiedy będzie już sławny, nie może zapomnieć o swoich fanach. Jeśli bowiem nie będzie o nich odpowiednio dbać, mogą dostać obsesji na jego punkcie.

Zawsze po ukazaniu się nowego rozszerzenia do THE SIMS zastawiam się, czy będzie to już ostatnie. THE SIMS pobiło chyba rekord świata, jeśli chodzi o liczbę dodatków do jednej gry i trudno wyobrazić sobie, co tu jeszcze można wymyślić. Może następnym razem Simy udadzą się w kosmos? Z drugiej jednak strony, już chyba najwyższy czas na THE SIMS 2, z ulepszoną grafiką, w pełni wykorzystującą nowe, potężne procesory i karty graficzne...

*** Artur „Kroko” Kowalski

The Sims: Gwiazda

Symulator życia (wymaga podst. wersji)

* Wymagania sprzętowe:
Pentium III 450 MHz
128 MB RAM, 1.12 GB HDD

cena 89.90

* Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Electronic Arts / Cenega
* www.thesims.com

Nowe przygody, nowe zawody, nowe atrakcje

Chyba już najwyższy czas poprawić trochę grafikę

Grafika 4
Dźwięk 4
Fajda 6

Fani serii THE SIMS będą zachwyceni. Oto pojawił się chyba najlepszy w historii dodatek do tej gry

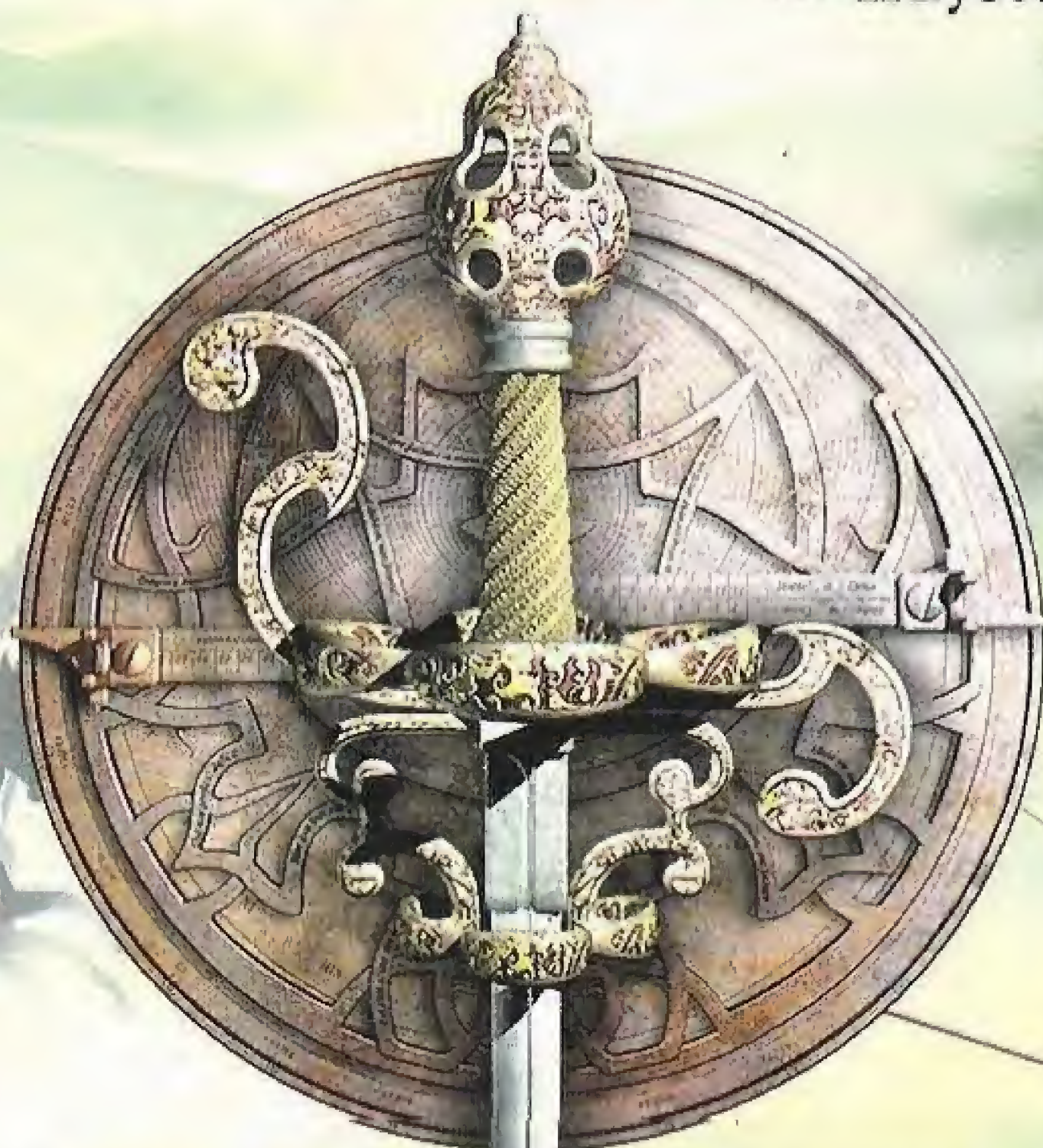
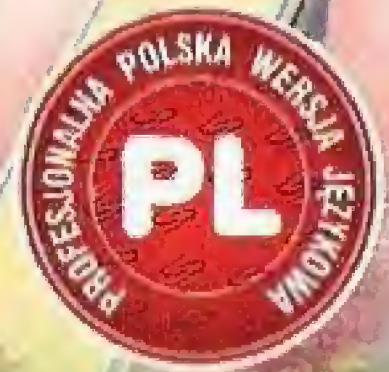


Kolejny wielki przebój twórców gry KOZACY!

NAJBARDZIEJ
OCZEKIWANA
STRATEGIA ROKU!

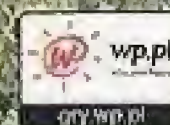
AMERICAN CONQUEST

--- Trzystuletnia batalia ---



American Conquest podbija serce każdego gracza!

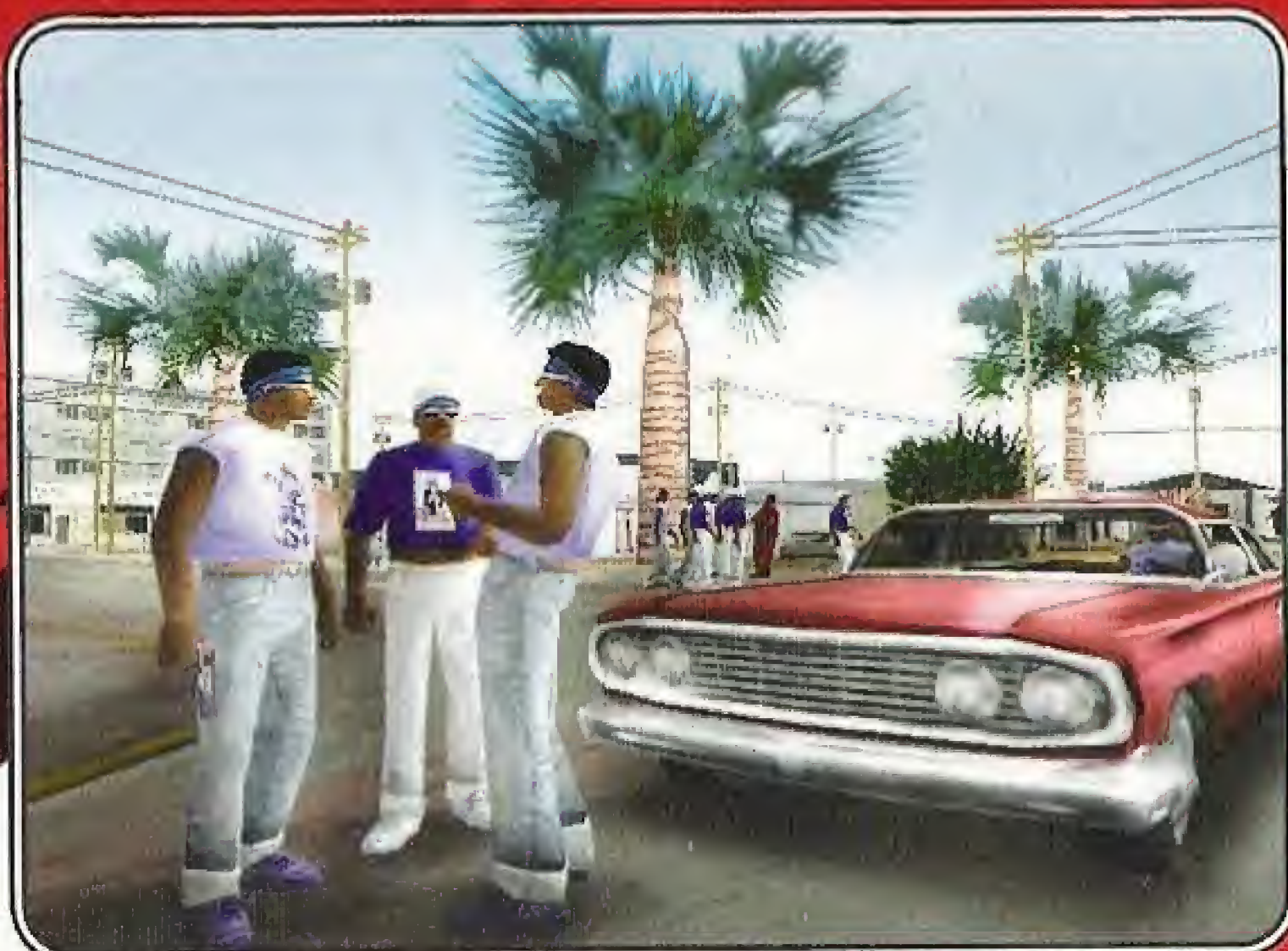
Ocena 9/10



PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

Wydawca gry w Polsce: Cenega Polska Sp. z o.o.
202-734 Warszawa, ul. Krakowska 42
tel. (22) 838 86 33 do 35, fax (22) 868 52 60
Zapraszamy do odwiedzenia naszej witryny pod adresem: www.cenega.pl





**Opowieści o mieście bezprawia
ciąg dalszy. Mitośnicy lat 80.
będą szczególnie zachwyceni**

Grand Theft Auto

Vice City



Kolejne edycje GRAND THEFT AUTO wywołują niezmiennie zamieszanie na rynku, sprzedając się w oszałamiających nakładach i doprowadzając szlachetnych obrońców moralności do rozpacz. I tak już od kilku lat. Rockstar przeprowadził nas od banalnej, lecz bardzo brutalnej gierki 2D, do superprodukcji o ogromnym budżecie, z udziałem znakomitości i sław showbiznesu. Czy możesz pozwolić sobie na przeoczenie takiej gry? Zapewniam, że nie – zwłaszcza że poziom brutalności został utrzymany. VICE CITY jest właśnie tym, na co tak długo czekałeś. Zachwyci cię swym ogromem, wielowątkowością i wprost rewelacyjnie skonstruowaną akcją, a jednocześnie nasyci twoje najbardziej chore pragnienia. Nawet jeżeli doskonale znasz GTA3 i ukończyłeś je po tysiącokroć, VICE CITY i tak rzuci cię na kolana. Nie mam co do tego najmniejszych wątpliwości.

Gwoli kronikarskiego obowiązku, to konwersja z PS2 – dodajmy, że konwersja bardzo udana. Chociaż edycja PC to niemal stuprocentowe przeniesienie

z konsoli, znalazło się tutaj kilka nowości, jak choćby kosmetyczne poprawki grafiki, skrócony czas ładowania map czy choćby możliwość zamiany muzyki płynącej z radia na tę, którą masz zapisaną na dysku w formie mp3. Co więcej, jeżeli dysponujesz średniobrym sprzętem z zadaną kartą graficzną, możesz spodziewać się, że gra będzie działała sprawnie i płynnie – a w dzisiejszych czasach to przecież rzadkość. Zupełnie inna sprawa, że dla VICE CITY warto zainwestować w dodatkowe podzespoły i tranzystory blaszaka. Tak, jest aż tak dobra.

Akcja VICE CITY toczy się w latach osiemdziesiątych ubiegłego stulecia, w turystyczno-wypoczynkowym mieście na wybrzeżu – silnie stylizowanym na Malibu czy Kalifornię około 1985 roku. Pamiętasz serial „Miami Vice”? To właśnie ten świat. Jest gorąco i słonecznie, na ulicach odbywa się nieustający pokaz bikini, życie toczy się na plażowych leżakach i w nocnych klubach, gdzie typy spod ciemnej gwiazdy handlują dragami na skalę zgoła kosmiczną. Tytułowe Vice City – chociaż wydaje się bardziej kolorowe i spokojne aniżeli Liberty City – okazuje się siedliskiem bezprawia, w którym pocujesz się jak ryba w wodzie :). Oczywiście będzie utrudniać ci życie, ale to tylko dodaje pikanterii całości. Możesz prowadzić tysi-

ce pojazdów (w tym motorówki, samoloty, a nawet choppe-ry!), siać ogólny zamęt z pomocą własnych pięści lub ogromnego arsenału broni, wykonywać najdziwniejsze kaskaderskie triki, możesz nawet kupić sobie dom, a przy tym

wszystkim zagłębić się po uszy w opowieści godnej najlepszych filmów Scorsese czy De Palmy. Praktycznie w każdym momencie gry masz kilka misji do wyboru, zaś jej otwarta struktura sprawia, że możesz spędzać przy niej godziny – ba! dni! – po prostu zwiedzając miasto i siejąc zniszczenie. Chociaż VICE CITY pozbawiono trybu gry sieciowej, jest to program, który starcza na bardzo długo. Nigdy nie wiadomo, kiedy uda się wykonać jakąś szczególnie efektowną ewolucję na ścigaczu albo wywołać zamieszki, które na stałe wejdą do historii Vice City.

W przeciwieństwie do poprzednich części GTA, w VICE CITY położono ogromny nacisk na fabulę. Widać, zbyt wiele osób przeżywało swe socjopatyczne jazdy, wciela-jąc się w anonimowego typa i dopuszczając się zbrodni przeciwko ludzkości. I bardzo dobrze, że tak się stało – bohater GTA3 nie odezwał się przez całą grę, co prowadziło do wymyślnych teorii: „Czy on ma zaszyte usta?” lub „Eee, stary, a kiedy oni mu obciąli język?”. Bohater gry (kreowany głosem przez Raya Liottę) – Tommy Vercetti – to postać, którą zapa-

tułowe Vice City – chociaż wydaje się bardziej kolorowe i spokojne aniżeli Liberty City – okazuje się siedliskiem bezprawia, w którym pocujesz się jak ryba w wodzie :). Oczywiście będzie utrudniać ci życie, ale to tylko dodaje pikanterii całości. Możesz prowadzić tysi-



GTA: Vice City

Arcade

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium III-800 MHz,
128 MB RAM, 1 GB HDD

* **Gra na platformy:** PC, PS2
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* **Rockstar / Play-it**

* www.rockstargames.com/vicecity

Wielkie miasto, świetna ścieżka dźwiękowa, wiele godzin zabawy

Strasnie brutalna forma zabawy, grafika nie jest najwyższych lotów

Grafika

Dźwięk

Fajda

Zdecydowanie najlepsza odsłona serii GRAND THEFT AUTO. Jest w niej wszystko to, czego brakowało w „trójce”

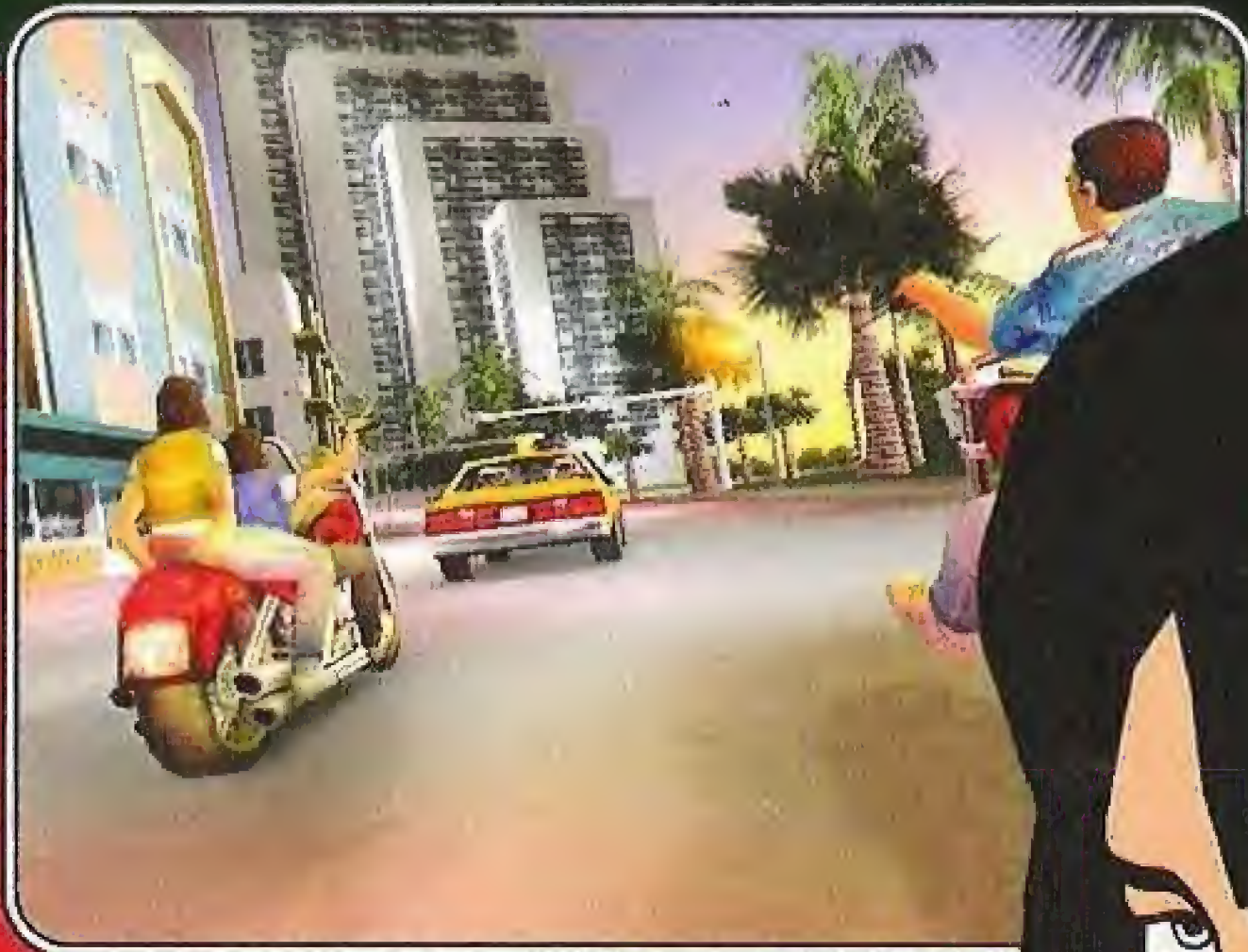
4+

5

5+

5

cena
40 euro



miętasz na długo. Kiedy go poznasz, Tommy właśnie wychodzi z więzienia – dodajmy, że po długoletniej odsiadce. Chce wrócić do interesu, lecz podczas pierwszego zlecenia coś idzie bardzo nie tak i Vercetti musi zgłębić przestępczy półświatek Vice City, aby dowiedzieć się, kto i dlaczego chce mu zaszkodzić. Musi też odzyskać wartość mnóstwo pieniędzy narkotyki. Jak zapewne łatwo się domyśleć, historia tego rodzaju pełna jest czarnego humoru i strasznie brutalnych scen. I jakby na sprawę nie spojrzeć – do celu dojdiesz po trupach. Ale obejrzyj też mnóstwo rewelacyjnie wyreżyserowanych przerywników filmowych, które ogląda się jak najlepsze produkcje sensacyjne.

VICE CITY jest jak GTA3, tyle że znacznie lepsze. Poza porywaniem samochodów, możesz dosiadać motorów, skuterków i efektownych chopperów. Obecne w grze motocykle rozwijają naprawdę absurdalne prędkości, co w połączeniu z obfitością ramp i tym podobnych pozwala ci robić triki, na których wspomnienie długo jeszcze będziesz się pocila. O zawrót głowy przygotowano bogactwo środków eksterminacji – wymienić wszystkie „sprzęty” byłoby naprawdę trudno, toteż niech starczy powiedzieć, że m. in. możesz zabijać kilkoma różnymi karabinami, strzelbami i pistoletami, miotaczami ognia, różnymi granatami, ale także kastetem, młotkiem, kijem golfowym, a nawet... doskonałą piłą mechaniczną. Słabo? Znacznie większe aniżeli w GTA3 są teraz budynki – niektóre mają nawet po kilka pięter i oferują bardzo fajne skróty, szczególnie przydatne podczas pościgów. Tommy Vercetti często też zmienia ciuchy – w zależności od potrzeby chwili, nosi hawajską koszulę lub garnitur, strój roboczy lub luźny i sportowy.

Graficznie VICE CITY nie znajduje się być może w ścisłej czołówce, ale nie sposób odmówić mu uroku. Klimat tropikalnego lata jest wszechobecny, miasto zaprojektowano bardzo efektownie, zaś rewelacyjna animacja postaci pozwala czasem uwierzyć, że to się dzieje naprawdę. Szczególnie fajnie przygotowano obecne w grze pojazdy

– zwłaszcza oldsmobile, które po dziś dzień spotkać można na Kubie. O ile jednak warstwa wizualna może (i będzie, bo już przygotowują GTA: WORLD) być nieco lepsza, o tyle warstwa audio jest wprost nieprawdopodobnie dobra. Kiedy wsiadasz do samochodu lub na motor, możesz włączyć sobie radio – ten motyw to w końcu jakby znak rozpoznawczy serii! Nawet jeśli nigdy nie zamierzasz zagrać w VICE CITY, wciąż możesz rozważyć jej kupno – to blisko ośmiogodzinna składanka muzyki z lat

osiemdziesiątych. I znajdziesz na niej wszystkie reprezentatywne dla tego okresu gatunki, jak new-wave, elektro, metal, rap – kurczę, jest nawet stacja hiszpańska i kilka godzin gadek djów!

Tak samo świetnie prezentują się inne elementy składowe warstwy audio – silniki samochodów ryczą przyjemnie, mijani na ulicach ludzie rozmawiają ze sobą, a odgłos rozrywania człowieka piłą łańcuchową jeszcze nigdy nie brzmiał tak dobrze. Aha, poświęć też chwilę i sprawdź w instrukcji, kto użyczył głosu postaciom. Możesz się zdziwić.

*** Maciej „Anzelmo” Ogiński



„Dawno temu, w odległej galaktyce...” Nie, stop! To nie ta bajka!

STAR TREK ELITE FORCE II



ST: Elite Force II

FPP

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 600 MHz,
128 MB RAM, 1.5 GB HDD.

Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

Ritual / LEM
www.st-ef2.com

Trzymająca w napięciu
+akcja, spójność, tre-
kowy klimat

Nieco przestarzały sil-
nik graficzny, rzadkie
momenty nudy

Grafika

Dźwięk

Fajda

Naprawdę dobry
doomowiec, który
zadowolony zarówno fa-
nów kosmicznej sagi,
jak i zwykłych graczy

4+

4+

5

5

U niwersum Star Treka wy-
wołuje u mnie mieszane
uczucia. Jak u każdego
ignoranta. O ile hipotetycz-
nie jestem w stanie za-

chwycić się rozmachem
świata przedstawio-
nego, tak fabuła
lwiej części fil-
mów i serii TV
jest tak porywają-
ca jak, nie przy-
mierzając, „Moda
na sukces” w ko-
smosie. Bij mnie
kijem w ciem-
nię, a zdania nie zmie-
nią. Rzekłem.

A teraz siedzę sobie
z klawiaturą i jest mi
głupio. Głupio, bo
druga część ELITE
FORCE okazała się

grą bardzo przyzwoitą, na
pewno nie gorszą od wy-
danej chyba ze 3 lata temu
części pierwszej. I pół ble-
dy, gdyby STAR TREK:
ELITE FORCE II sprawdza-
ła się jedynie jako przy-
jemna strzelanina. To by
się jeszcze dało prze-
knać. Ale, zgiń, przepad-
nij, również linia fabularna
została poprowadzona
całkiem zmyślnie, zmusza-
jąc mnie do porzucenia
uprzedzeń i spojrzenia na
wszechświat Star Treka nieco przy-
chylniejszym okiem. A przynajmniej
na tę jego część, w którą wpasowuje
się akcja gry.

Podstawę fabuły stanowią, tak jak
poprzednio, motywy z serialu „Voy-
ager”. I rzeczywiście, są to jedynie
motywy, gdyż przez większość czasu
walczyć będziesz nie na

rzeczonym statku, ale np. na okrętach
Enterprise, Dallas itp. Początkowo
trudno się w tym wszystkim połąpać,
szczególnie jeśli jesteś zielony w tre-
kowych klimatach. Na szczęście fabu-
ła dość szybko się krystalizuje i nie
powiem, wciągał jako Alex Munro,
przywódca elitarnego Hazard Team,
zostajesz rzucony w wir walki przeciw-
ko owadopodobnej obcej rasie, która
opanowała statek Federacji i okolice.
To co miało z początku wyglądać jak
typowa dla Star Treka naparzan-
ka z Borgiem, szybko idzie
w stronę zgoła nietrekowych roz-
wiązań! Ja cieszę się z takiego
stanu rzeczy, ucieszą się rów-
nież podobni mi sceptycy.
A fani? O dziwo, myślę, że
nie podniosą krzyku.
Gra nadal posiada
wielbione przez fa-
nów wątki, to wciąż
Star Trek – nie ma co do tego





wątpliwości. A że atmosfera zagrożenia i walki z przerosniętymi robakami przywodzi na myśl gry i filmy z serii „Aliens”, to źle? Mi taki koktajl smakował wybornie.

Z drugiej strony, troszkę szkoda, że inspiracja stworami Gigera jest aż tak widoczna. Nie mówię, że jest źle – bestie wyglądają słodko i potrafią przerazić, szkoda tylko że zabrakło oryginalności. No ale panowie z Ritual nie są pierwszymi, którzy czerpią z tej estetyki – niby na czym kołesz z Blizzarda wzorowali rasę Zergów (w szczególności Ultralisk)? Zresztą, jeśli bliżej się przyjrzeć, to sama rozgrywka nie wnosi nic nowego do gatunku – standardowy zestaw broni (naturalnie dobrany pod kątem preferencji trekkies), liniowe misje itd. Nawet twój zespół, z którym masz okazję walczyć ramię w ramię (coś modne to ostatnio) nie cieszy tak bardzo. Może dlatego, że pchają się pod lufę i czasami wykazują drobne zaburzenia w rozwoju.

Cieszy za to zróżnicowanie środowiska gry – wir walki młota graczem z miejsca na miejsce. Odwiedzisz więc wspomniane już okręty Federacji, jakieś ruiny, stacje kosmiczne itd. Naprawdę w porządku, zresztą rzucić okiem na screeny! Co ciekawe, tak jak poprzednia część, tak i ta napędzana jest silnikiem QUAKE III ARENA. I o dziwo – wcale nie wygląda źle! Ba, czasami jest

nawet na czym oko zawiesić, choć grafika mistrzostwem świata już naturalnie nie jest. Są natomiast nowe, dokładniejsze tekstury, są bonusowe polygony wpakowane tak w otoczenie, jak i postacie, a wystrzały, eksplozje oraz reszta efektów specjalnych wygląda całkiem dobrze. No i nie będziesz musiał łodzić pelenów na podrasowanie kompa, by zagrać w solidnie wykonany produkt – to też się liczy.

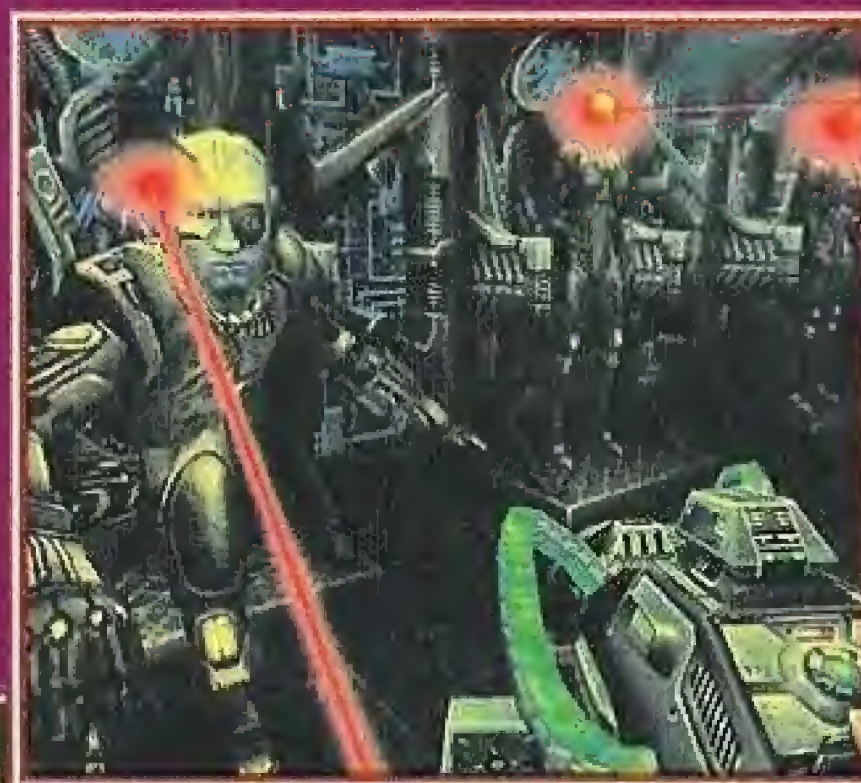
Trekkies naprawdę nie powinni kręcić nosami. Co krok można natknąć się na motywy znane ze srebrnego bądź szklanego ekranu. Broń, gadżety, rasy, postacie – fani nie mogą pozostać obojętni. Nie wspominając już o legendarnym Enterprise i nieśmiertelnym Kapitanie Picardzie (któremu również w grze głosu użycza Patrick Stewart). Co ważne, fani, którzy oczekują (słusznie zresztą) złożonej fabuły, również się nie zawiodą. Gra obfituje w scenki liczone na enginie gry, które pchają opowieść do przodu. Często też akcja zwalnia tempa, dając graczowi chwilę wytchnienia i czas na zwiedzanie pokładu statku, rozmowy z załogą itd. Nie ma zatem mowy o fabularnych brakach, zwroty akcji są intrygujące, znalazło się również miejsce na wątek romantyczny.

Ogólnie rzecz ujmując – postawiono na akcję, a całą resztę wyrugowano z pseudonauko-

wego bałkotu, którego ojcowie Star Treka nie mogli sobie niekiedy odmówić, a który na myśl przywołuje raczej klasykę naukowego s-f „Pi i Sigma z Matplanety”. Jest zatem ostro, z lekką nutką dekadencji – i to mi się podoba.

STAR TREK: ELITE FORCE II trzeba polecać. Nie tylko fanom, oni zresztą już dodali grę do listy zakupów. Zabawa spodoba się wszystkim graczom, którzy oprócz beztrzęsłego napażnienia cenią ciekawą fabułę, nutkę tajemnicy i bogaty wszechświat. Tego z pewnością nie można grze odmówić. Paradoksalnie, odejście od fabularnych schematów Star Treka wyszło programowi na dobre. Szkoda tylko, że telewizyjny Star Trek nie zapewnia takiej dawki emocji.

*** Maciej „Fantazyoosh” Waszkiewicz





Prognostycy z wojskowych instytutów biologii stosowanej zapowiadają na przyszły rok nowe, nieznane dotychczas plagi

W roku 2004 w Tokio odnotowano pierwsze przypadki SGDS (Syndrom Spontanicznej Degeneracji Genetycznej). Jej ofiary w wyniku niekontrolowanego rozrostu tkanki po ok. 2 tygodniach przypominały gnijącą masę mięsa.

Początkowo problem zlekceważono, co spowodowało, że wirus zmutował i zabijał coraz szybciej. Przyszedł czas na inne metropolie. Gdy w końcu ogłoszono stan epidemii, było już za późno. Rozkładające się ciała okazały się katalizatorami śmierci.



Na najbardziej zakażonych obszarach doszło do starć między ludnością cywilną a pilnującym porządku wojskiem. Sytuacja wymknęła się spod kontroli i zaplanował taki chaos, że rząd Francji w akcie desperacji podjął decyzję o ataku atomowym na Paryż. Jednak nawet tak drastyczne środki nie zatrzymały choroby. Kiedy liczba ofiar sięgnęła miliarda, nawet najbardziej wytrwałe elitarne formacje wojskowe zeszły do podziemnych bunkrów, by uchronić się przed czyhającą na powierzchni chorobą. Także ty znalazłeś się w jednym z nich.

10 lat po tych wydarzeniach grupa ludzi, z którymi ukryłeś się przed niebezpieczeństwem, woli zaryzykować życie niż dalej kisić się pod ziemią. Ty też postanawiasz zbadać, co dzieje się na powierzchni i wyruszasz w pole wraz z małym oddziałem zwiadowczym.

Scenariusz SOLDIERS OF ANARCHY wydaje się ciekawy, lecz skutecznie psują go linowość rozgrywki oraz trywialne dialogi, momentami wręcz ośmieszające panujący klimat zagrożenia. Na domiar

złego lokalizacja wykonana przez Cenegę również pozostawia wiele do życzenia – podkładane głosy brzmią sztucznie i mało przekonująco.

Interfejs jest w zasadzie całkowicie podporządkowany małowartościowemu szaremu szkodnikowi popularnie zwanemu myszką. Niestety, opanowanie go nie przychodzi łatwo. Będziesz potrzebował trochę czasu, by się przyzwyczaić. Najtrudniej oswoić się z trafianiem kursorem w błądzących przeciwników. Wkurza też efekt „pijaka” (dosyć często postacie lub pojazdy poruszają się szlaczkiem), który przedłuża i utrudnia dotarcie do celu, co, zwłaszcza w środku bitwy, jest warunkiem zwycięstwa. Również sztuczna inteligencja nie należy do mocnych stron gry. Pomagierzy gangów, przeciwko którym przyjdzie ci walczyć, posiadają mentalność japońskiego kamikadze. Sami pchają się prosto pod lufę karabinu.

Jeśli chodzi o broń, to wraz z rozwojem sytuacji będziesz dysponował coraz szerszą gamą zarówno ruchomych, jak i ręcznych zabawek. Transportery opancerzone, samobieżne zestawy przeciwlotnicze, artyleria, helikoptery, itd. Część ze zmienną konfiguracją uzbrojenia – naprawdę jest w czym wybierać.

Szczęśliwie także grafika z muzyką w znacznym stopniu poprawiają ocenę gry. Teren jest szczegółowo dopracowany, z profesjonalnie wymodelowanymi mapami, co razem z możliwością obracania kamery o 360 stopni daje bardzo przyjemny efekt.

Dźwięki są na tyle porządnie zrobione,

że czasami już po samych odgłosach można stwierdzić, jakiego typu broni używa przeciwnik. Jednak łezka w oku (i membrana w uchu) kręca się dopiero wtedy, kiedy dookoła rozlega się głośnie kanonada z M60 zainstalowanego na twoim Humvee. Muzyka uchodzi za neutralną. Nie powala na kolana, lecz jednocześnie dobrze komponuje się z otoczeniem i toczącą się akcją.

Próbując grać w wersję wieloosobową przez GameSpy Arcade, nie znalazłem na serwerze dostawnie nikogo. Totalna pustka. Może tobie się poszczęści?

Twórcy gry niewątpliwie próbowali wzorować się na fantastycznym klasyku tego gatunku – FALLOUT TACTICS. Jeśli udało im się pod względem grafiki, dźwięku oraz oprawy gadżetowej, to niestety poległ w kwestiach lokalizacji, SI czy (częściowo) interfejsu. Mimo tych potknięć uważam SOA za grę wartą uwagi, ciekawą szczególnie dla fanów ministrategii postapokaliptycznych.

*** Paweł „Karaś” Karaszewski

Soldiers of Anarchy

Strategia

* Wymagania sprzętowe:

Pentium III 600 MHz,
128 MB RAM, 600 MB HD

* Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Russobit-M / Cenega

* www.soldiers-of-anarchy.com

Świetna grafika,
realistyczny dźwięk,
dużo fajnych broni

Słabe SI, nieprzekonująca lokalizacja, niedopracowany interfejs

Grafika
5-4+4

Dźwięk
4+4

Fajda
44

Czy uważasz, że warto zabezpieczyć się przed infekcjami? Jeśli masz coś do powiedzenia, nie wahaj się, dzwoni!

4+

cenę 79.90



Zielony klocek dewastuje wsie i miasta. Gnoi żołnierzy, niszczy czołgi. Nazywają go Banner...

HULK

Historia sympatycznego naukowca, który pod wpływem stresu zamienia się we wściekłe, zielone monstrum, wyrasta z amerykańskich tradycji komiksowych. Hulk, podobnie jak Batman, Superman czy mutant profesor Xaviera, trudni się łaniem wrogów po mordach, skakanie po kilkanaście metrów i rzucaniem ciężkimi przedmiotami. Nic dziwnego, że przynosi firmie Marvel krociowe zyski.

Całkiem niedawno na kasę z zielonego giganta polakomili się Universal Pictures, hollywoodzki potentat, który kosztem 150 milionów dolarów przygotował wystawny film akcji. Na inwestycji tej stracił, gdyż obraz nie wystartował aż tak dobrze, jak oczekiwano. Oczywiście już za kilka miesięcy celuloidowy „Hulk” zacznie przynosić zyski, ale do tego czasu producenci muszą bardzo rozsądnie dysponować licencjami i zarabiać, na czym tylko się da.

Choćby na grze komputerowej pod tym samym tytułem.

Fabula programu toczy się po wydarzeniach opisanych w filmie i... rozpoczyna się tak samo, jak każda inna gra o superbohaterach. Z pewnością znasz już ten motyw – główny mściciel dowiaduje się o śmiertelnym niebezpieczeństwie i jeszcze tej samej nocy rusza do akcji. Czeką go wyprawa przez poziomy najeżony wrogo nastawionymi osobnikami, w tym kilkunastoma złymi bossami. Losy Hulka toczą się podobnie. Zielony stwór przez 80% czasu gry leje napotkanych przeciwników (głównie różnej maści żołnierzy i strażników, ale także postacie znane z komiksu, takie jak The Leader, Flux, Ravage, Madman czy Half-Life). Przy okazji demoluje otoczenie. Potrafi podnieść samochód i cisnąć nim w atakujący oddział. Wie, jak odbić wystrzelony z czołgu pocisk, jak spowodować małe trzęsienie ziemi i do czego służy potężny zbiornik z paliwem (wiadomo – do powalenia wroga na ziemię). Od czasu do czasu zamienia się jednak w słabowitego naukowca.

Wówczas skradą się wąskimi korytarzami. Rzadko kiedy zdobywa się na odwagę, by stanąć z przeciwnikiem twarzą w twarz.

Programiści z Radical Entertainment udało się opracować prosty i w miarę wygodny system sterowania. Mimo przyzwyczajenia do ciosów (około 45 sztuk, niektóre dają genialne rezultaty – wrogowie fruwać w powietrzu, jakby w ptaki się bawili), ich wyprowadzanie nie nastęrcza większych trudności. Co więcej, niemalże każdy element otoczenia daje się zniszczyć. Hulk rozwała filary podtrzymujące stropy, demoluje samochody i czołgi, skacze po budynkach, kopie słupy i latarnie. Daje to graczowi cholerną satysfak-

cję i głupawą radość, jednym słowem sprawia, że ciężko się oderwać od komputera. A że przy okazji Zielony zwiedza bazy wojskowe i laboratoria, małe miasteczka i stacje benzynowe (trafia nawet do więzienia Alcatraz i tajnej kwatery Leadera), o nudzie nie może być mowy. Przynajmniej do czasu, gdy Hulk zmienia się w Bannera. W końcu cóż jest fascynującego w przepychaniu skrzyń z miejsca na miejsce i rozwiązywaniu prostych zagadek logicznych? W przypadku tej gry zupełnie nie!

Szata graficzna programu, jak na konwersję przystało, nie zachwyca bogactwem szczegółów czy jakością tekstur. Ma jednak komiksowy klimat i wygląda estetycznie. Na ścieżce dźwiękowej udziela się Eric Bana, aktor znany z filmu, sam program chodzi zaś dość szybko, choć wymaga akceleratora z obsługą T&L. Drobne błędy i charakterystyczne dla wielu konwersji wady (fabuła, grafika, zapis stanu gry, kamera) nie psują radości czerpanej z niszczenia.

*** Michał „Joel” Zacharzewski

Hulk

Zręcznościówka

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium III 700 MHz,
192 MB RAM, akcel. 3D

cenę
99.00

* **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2, GCN
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* **Radical / Play-It!**
* www.hulkgames.com

+ Dobra grafika, niezły dźwięk, no i ci latający wrogowie

- Szarżująca nuuuda i szwankująca kamera (gdy grasz Bannerem)

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

4

4

Wreszcie dobra adaptacja komiksu! Nie jest to mistrzostwo świata, ale od komputera oderwać się trudno



CHYBA NIE MYŚLAŁEŚ, ŻE WOJNA JUŻ SIĘ SKOŃCZYŁA...



SUDDEN STRIKE II

„Zabawa
w wojnę, może być
też relaksem.”

Ocena: 9/10



Ponad 40 misji w 5 kampaniach
i osobnych scenariuszach



Możliwość kontrolowania łodzi
w czasie przekraczania rzek i jezior



Zaopatrzenie i uzupełnienia
dostarczane koleją



Nowe opcje wydawania rozkazów
zwiększają możliwości działań piechoty

SZUKAJ W SKLEPACH...

...najnowszych gier z serii Sudden Strike:

Sudden Strike 2 - kontynuacja kultowego RTS'a, absolutna nowość w super cenie!

Sudden Strike 2 Limitowana Edycja Kolekcyjna - wspaniała okazja dla wszystkich graczy - wzbogacona o praktyczne pudełko DVD, plakat w klimacie gry, żołnierski kapelusz, płytę CD z dodatkowymi misjami oraz kompletny poradnik w formie elektronicznej!

Sudden Strike Złota Edycja - Sudden Strike, Sudden Strike Forever oraz Total War II - po raz pierwszy w historii, trzy doskonale tytuły z serii Sudden Strike dostępne w jednym zestawie.



POWERED BY
gamespy

WWW.CENEGA.PL

Patronat
Internetowy



PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl





Wdobie takich wyścigów jak RALLISPORT CHALLENGE czy COLIN MCRAE RALLY 3 przeciętność jest grzechem, za który kara się śmiercią. Autorzy DOWNTOWN RUN mieli szczęście. Nie przygotowali gamme fatali, gry fatalnej, która wygryza graczom oczy przez uszy już po pięciu minutach zabawy. Tym samym zasłużyli na wybór... Panowie, co wolicie: nabicie na pal, osadzenie na dnie kanału La Manche, zdeptanie przez dzikie kaczkę czy też wieczór w Operze Leśnej w Sopocie z Randallem jako ochroniarzem?

Wydawało się, że DOWNTOWN RUN będzie naprawdę fajną grą... Firma Ubi Soft wykupiła licencję na kilkanaście samochodów (m.in. Audi S3 i TT, Volkswagen New Beetle, Ford Mustang Cobra i ThunderBird, Peugeot 206 cc, 307 i 406 Coupe, Renault Clio V6, Saab 9.3 Kabriolet, Mitsubishi Lancer Evolution 6 i 7, wreszcie MG TF XPower 500, ZT XPower 500). Obiecała też ładną grafikę, ciekawą ścieżkę dźwiękową oraz dwadzieścia osiem tras wiodących przez takie miasta jak Londyn, Moskwa, Paryż, Rzym czy Lizbona. Obok klasycznego szybkiego wyścigu miały pojawić się mistrzostwa (w których zbiera się punkty prestiżu i odblokowuje samochody oraz trasy), ponadto takie tryby jak odliczanie, na czas, do ostatniego, zakłady, nagła śmierć (bez stłuczek), wreszcie pościg za bandytą.

Niestety, rzeczywistość okazała się okrutna. Samochody w DOWNTOWN RUN przypominają oryginały, tyle że... te wykonane z plastiku. Po prostu wyglądają przerażająco sterylne, a to dlatego, że pozbawiono je wielu istotnych, tworzących klimat elementów, takich jak klameczki, wypukłe boczne zderzaki czy chociażby naklejki sponsorów. To jednak nie wszystko – otóż samochody na trasie zachowują się tak samo i, o zgrozo, są niezniszczalne! Nawet efektowne dachowanie poprzedzone kilkoma koziołkami kończy się powrotem na trasę bez jednego, choćby najmniejszego, zadrapania. Zero wpływu na jazdę, nawet migacze się nie tłuką! Na dodatek po kilku takich „wypadkach” na ekranie pojawia się napis, iż świetnie wy-

glądający samochód nie nadaje się do jazdy, co wzbudza po prostu pusty śmiech.

Z realizmem nie mają też nic wspólnego porzucane tu i ówdzie gadzety, takie jak dopalacze, kolczatki, gwoździe, boostery, naprawiacze czy usprawniacze szybkości. W przeciętnej zręcznościowce stanowią mocny punkt zabawy, tu niestety... nie przekonują. Może dlatego, że komputer oszukuje? Przeciwnikom nie sposób uciec na więcej niż kilkadziesiąt metrów (dostają wówczas takiego kopa, że biorą cię na wsteczny), za to jeśli się rozbijesz, grzecznie zwolnią, byś mógł ich dogonić.

Trasy? Też są. Zgodnie z obietnicą przygotowano ich dwadzieścia osiem, przy czym połowa to lu-

Brzydkie kaczątko wyścigów samochodowych, które NIE zamieni się w łabędzia



strzane odbicia. Miasta? A i owszem. Uważny gracz doszuka się Londynu, Paryża, Nowego Jorku czy Montrealu, jednak pozna je wyłącznie dzięki kilku słabo oddanym punktom charakterystycznym. Trasy są dość brzydkie, klockowate i niezbyt ciekawie zaprojektowane. W takim Rzymie ludzi na poboczach naliczyłem kilkoro, za to w blokach paliły się wszystkie światła. Czyżby „Idola” nadawali?

Do powyższej listy wad należy dołączyć problemy z detekcją kolizji, słabą ścieżkę dźwiękową i... Ech, co tu dużo mówić. Gra ma dużo błędów i uszczęśliwi jedynie zadeklarowanych miłośników komputerowych wyścigów.

*** Michał „Joel” Zacharzewski

Downtown Run

Wyścigi

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium II 500 MHz,
128 MB RAM,

* **Gra na platformy:** PC, PS2
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* **Ubi Soft / LEM**
* www.downtownrun.com

Fajne samochody, ładne drzewka i chmurki. Sympatyczne kolorki

Niski realizm, brak zniszczeń, ogólna marotywa mózgu

Grafika
3

Dźwięk
3+

Fajda
3+

Kolorowa konsolowa ścigalka. Do wielkości brakuje jej naprawdę WIELE... Ale jak ktoś lubi sobie pobrumbać...

3+

ceną
49.90





**Prawdziwym wyzwaniem nie jest
bój z komputerem, ale walka
z żywymi graczami!**

CHROME



Tdziwo, CHROME pojawił się w niektórych sklepach wcześniej niż zapowiadano. Tak więc możesz już skrzyknąć kumpli i przekonać się, czy zapowiadany hit stanie się tegorocznym przebojem.

Oczywiście wersja, która trafiła do sprzedaży, została w pełni spolszczona. Głosy aktorów pasują do odgrywanych przez nich postaci, chociaż momentami ich wypowiedzi nie są zbyt emocjonalne. CHROME składa się z dość dużej ilości tekstu i nie uniknięto w nim kilku mniej znaczących błędów. Zastanawiające jest jednak, dlaczego w ostatecznej wersji gry niektóre napisy zdecydowanie wychodzą z ramek bądź nie mieszczą się na ekranie. Wygląda to bardzo nieestetycznie...

CHROME oferuje kilka trybów rozgrywki wieloosobowej. Oczywiście podstawowymi są Deathmatch oraz Team Deathmatch. Kolejne to: Team Domination i Team Total Domination, polegające na zajmowaniu i utrzymywaniu baz zaznaczonych na mapie. Jest również znany i lubiany tryb CTF, czyli

„dostań się do bazy wroga, zgarnij flagę i przynieś ją do swojej bazy”. Ostatni tryb Assault jest chyba najbardziej interesujący, gdyż polega na wykonywaniu zadań, w których np. jedna ze stron musi zniszczyć wybrany cel, druga natomiast nie może do tego dopuścić. Jest więc w czym wybierać.

Niestety, poziomów przeznaczonych do gry wieloosobowej przygotowano po prostu za mało. 8 etapów, których wykonanie mogłoby być lepsze, zostało podzielonych na poszczególne tryby rozgrywki. Należy mieć nadzieję, że gra sieciowa przypadnie ludziom do gustu i niedługo zaczną pojawiać się w Sieci dodatkowe poziomy, które tworzyć można przy pomocy dołączonego edytora.

Jednocześnie w grze może brać udział do 32 graczy. I już w tym miejscu należy odradzić zabawę tylko w dwie osoby. W takim przypadku gra nie ma najmniejszego sensu – ciężko się znaleźć, nic się nie dzieje. Jednak wyobraź sobie walkę w szesnastoosobowej drużynie, możliwość stosowania różnych taktyk. Miodzio! Na atrakcyjność rozgrywki pozytywnie wpływa również fakt, że nadal jest możliwe korzystanie z różnych pojazdów. Co więcej, RMG Conquistador (pojazd terenowy) może być używany przez dwóch graczy jednocześnie – jeden za kierownicą, drugi przy karabinie. Trudno powiedzieć, jak duży wpływ na płynność gry ma ilość podłączonych do serwera graczy – obecnie, ponad tydzień po premierze, serwerów jest ciągle jak na lekarstwo.

Planując własną grę, masz do ustawienia cały wachlarz opcji. Jest to między innymi ilość graczy, limity odrodzeń, limit czasu, czy gracze mają być widoczni na

mapie, bilans drużyn, przyjacielski ogień itd. Gra się całkiem sympatycznie. Zanim zaczniesz walkę, możesz wybrać sobie ekwipunek, czyli dostosować wszystko do swojego stylu gry. Apteczki i amunicję zdobywasz zabijając przeciwników – co z nich wypadnie, jest twoje, chyba że przyniesiesz na chwilę i przedmioty znikną.

Niestety, kilka błędów dosyć skutecznie zmniejsza dynamikę zabawy. Bardzo niewygodnie wskazuje się na obiekty (skrzynie itp.) oraz chodzi po drabinie, z której bardzo łatwo spaść. Oprócz tego rozgrywkę uprzykrza kilka innych, drobnych niedociągnięć, które, miejmy nadzieję, poprawi najbliższa latka.

Generalnie, tryb multiplayer w CHROME budzi dosyć mieszane uczucia.

Z jednej strony zabawa w 32 osoby to na pewno olbrzymia frajda. Z drugiej jednak chyba brakuje tego czegoś, co nie pozwalałoby oderwać się od klawiatury.

*** Grzegorz
„Murmur” Młodawski



Chrome

FPP

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium II 800 MHz,
256 MB RAM, 1.7 GB HDD

* **Gra na platformy:** PC
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

* **Techland**
* <http://chromethegame.com>

Dużo trybów rozgrywki, możliwość korzystania z pojazdów

Mala liczba poziomów, trochę uciążliwe niedociągnięcia

Grafika

Dźwięk

Frajda

Tryb multiplayer nie zachwyca, ale i nie rozczarowuje... A więc do broni, panie i panowie! To może być dla was dobra zabawa!

5- 5 5-

5

99.00



NEW WORLD ORDER

DOOM, HEXEN oraz QUAKE... wszystkie były dobre...



Następnie doczekano się dalszych przebojów, za jakie uchodziły kolejne odsłony QUAKE'A czy UNREAL. A wszystkie były lepsze od pierwowzorów. Dzisiaj panują m. in. COUNTER-STRIKE, BATTLEFIELD 1942 oraz RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD. Wszystkie są świetne w swoim gatunku. W międzyczasie powstał NEW WORLD ORDER (dostępny od niedawna w wersji polskiej). Okazało się, iż jest tak zły w swoim rodzaju, jak zły potrafi być wściekły pies. Kto potrzebuje wściekłego psa? Pewnie niewielu. Jednak zawsze zdarzają się wyjątki. To dla nich powstała ta recenzja, a także po to, by ostrzec nieświadomych przed zagrożeniem.

W opcji jednoosobowej NWO nie pozostawia wyboru strony, którą chciałbyś reprezentować. Musisz zadowolić się tradycyjną fuchą dyżurnego obrońcy ludzkości, gdyż wszystkie miejsca pracy w branży terrorystycznej zostały już dawno obsadzone. Jesteś nowym nabytkiem międzynarodowego przymierza antyterrorystycznego GAT (Global Assault Team). Jako agent specjalny John Dobbs, ściągnięty z amerykańskiej jednostki komandosów Navy Seals, kreujesz tytułowy nowy porządek świata, walcząc przeciwko Syndykatom – świetnie zorganizowanej grupie przestępczej. Trudno cokolwiek powiedzieć na temat rozgrywki wieloosobowej, ponieważ nawiązanie stabilnego połączenia z jednym

z 15 dostępnych serwerów należy do rzadkości (nigdy mi się to nie udało – pomimo posiadania przyzwoitej jakości łącza stałego), a dodatkowo bardzo trudno znaleźć tam kogoś chętnego do gry.

Walcząc z wrogami będziesz musiał wykazać się nie tylko kocim refleksem, lecz także snajperską precyzją w oddawaniu strzałów. Każdy z przeciwników „słyszy” lepiej niż podsłuch najnowszej generacji, dzięki czemu trudno go zaskoczyć, oraz strzela równie szybko i celnie, co popularny Franz w „Psach 2” (wybiegając zza węgła od razu trafi cię serią z Uzi w czoło).

Wielce dziwi fakt, iż ci sami wybitni antybohaterowie mają spory problem z błędnikiem (zbyt często przemieszczają się niekontrolowanym wężykiem, wpadając na siebie bądź różne elementy otoczenia), a korzystanie z jakichkolwiek osłon nie leży w ich naturze. Jeśli stoją pilnując czegokolwiek, zwykle zwróceni są do ciebie tyłem. Sprowokowani zachowują się podobnie do postaci z tanich horrorów („Wydaje mi się, że chyba coś słyszałem. Jest tam kto? Johnny, czy to ty? Lepiej pójde to sprawdzić.”), pchając się prosto w paszczę niebezpieczeństwa. Nagle okazuje się, iż Syndykat zatrudnia samych półgłówków, ale za to obdarowanych boską precyzją (wyobraź sobie bandę bezbłędnych Forrestów Gumpów). Doznania wizualne

stoją na dosyć przeciętnym poziomie, a momentami zdarzają się akcje wysoce nieprawdopodobne (np. kiedy John D. wspina się po drabinie w tym samym czasie przeładowując broń). Gra kuleje graficznie nawet na mocnym sprzęcie (Windows XP, AMD XP 1800+, GeForce 3 Ti500, 512MB RAM). Prędkość animacji potrafi spaść do poziomu przeszkadzającego w prowadzeniu płynnej walki, a w konsekwencji dochodzi do niepotrzebnych zgonów. Przy podobnej konfiguracji nie powinno mieć to miejsca.

Owszem, przyłożono się całkiem przyzwoicie do porządnego cieniowania oraz oświetlenia map, ale już tekstury nie wyróżniają się niczym specjalnym. To w sumie mało, jak na panujące standardy.

Zapomniano też o tak trywialnej opcji, jaką jest przełączanie broni z ognia ciągłego na kontrolowane serie bądź strzały pojedyncze. Przeszkadza to w oddawaniu w miarę skutecznych salw i przyspiesza utratę amunicji. Tej na dodatek nie można w prosty sposób odzyskać z broni zostawionych przez martwych przeciwników.

NWO brakuje mocnych stron, elementów posiadanych przez BATTLEFIELD 1942 czy COUNTER-STRIKE'A, wyróżniających je spośród masy innych podobnych produktów i nadających niepowtarzalny charakter. Twórcy roztrwonili swój wysiłek, żadnego z elementów gry nie dopracowując naprawdę do końca, a w wielu przypadkach wręcz cofając się o kilka etapów rozwoju w gatunku FPS'ów. Ten fakt potwierdza również brak chętnych do rozgrywki wieloosobowej. Gra umiera śmiercią naturalną i najwyraźniej tylko cud mógłby tu coś zmienić.

*** Paweł „Cyberfish” Karaszewski

New World Order

FPS

Wymagania sprzętowe:
P III 600 MHz, 128 MB RAM
750 MB HDD

Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Russobit-M / Cenega
www.termite-games.com

2+

Dzisiaj Nieestety, działo

Grafika 3+
Dźwięk 3
Fajda 2

Naprawdę próbowałem znaleźć więcej pozytywnów w tej grze, ale ich tam po prostu nie ma. I po co to komu?

Branżę gier komputerowych wyniszcza wielka choroba, której na imię „brak nowych pomysłów“

RESTAURANT EMPIRE

Nadeszły bardzo smutne czasy, kiedy to na rynku ukazują się coraz mniej oryginalnych gier. I nie mówię tu wcale o doskonale znanym zjawisku piractwa komputerowego, lecz o zaniku nowych pomysłów na ciekawe programy. Choroba ta najpierw opanowała przemysł filmowy i bardzo szybko zaraziła także branżę gier komputerowych. Z każdym rokiem wychodzi coraz mniej

produktów, które wnoszą do zabawy z komputerem coś nowego. Dyskrybutorzy nawet nie starają się promować nowych tytułów. Kto by zliczył kolejne gry firmowane przez Toma Clancy'ego czy dodatki do THE SIMS...

RESTAURANT EMPIRE to taki program, który doskonale wpisuje się w ten smutny schemat. Mimo nowej nazwy nie sposób oprzeć się wrażeniu, że już się to wszystko gdzieś widziało. Producent, firma Enlight, ma na swoim koncie bardzo udaną grę ekonomiczną CAPITALISM, co dawało nadzieje na kolejny dobry produkt. Niestety, otrzymałeś niczym niewyróżniającego się gniota. Pomysł można streścić w kilku słowach: grafikę przeniesiono z wcześniejszej produkcji (HOTEL GIANT) i dodano restauracyjny element zapożyczony z PIZZA CONNECTION. Wszystko...

Pierwsza niespodzianka pojawia się już podczas uruchomienia gry. Jej autorzy przewidzieli tylko dwa rodzaje rozdzielczości - 800x600 i 1024x768. Nic dziwnego, że postacie są, delikatnie mówiąc, kółkowate. Dawno już nie widziałem takiej kaszany. A to dopiero początek niemiłych wrażeń. Wkrótce dowia-

dujesz się, o co chodzi. Wcielasz się w postać młodego szefa kuchni, który pragnie ponownie otworzyć rodzinną restaurację. Jeśli zdoła wypełnić kilka misji, stanie się ona jego własnością. I to by było na tyle, jeśli chodzi o scenariusz. W trakcie tego krótkiego wprowadzenia najbardziej rzuca się w oczy brak mówionych dialogów oraz różne formy pisowni tej samej nazwy restauracji.

Główną część zabawy stanowi 18. odcinkowa kampania, zawierająca niewielkie elementy RPG, w której prowadzisz francuską knajpę. Dodatkowo istnieje tryb swobodnej gry, nazywany Twoją Partią, gdzie możesz podszkolić się w kuchni włoskiej i amerykańskiej. Zanim wpuścisz do restauracji gości, należy wcześniej odpowiednio ją umeblować, zatrudnić

obsługę oraz sporządzić menu. Niestety, nie masz przy tym możliwości komponowania własnych dań. Później pozostaje jedynie bierne przyglądanie się lażącym po knajpie ludzikom. Jedyne rzeczą wartą uwagi są skargi gości. Z nich dowiesz się, który z kelnerów jest niemiły i co trapi klientów.

Restauracja jest czynna od 10 rano do 10 wieczorem. Wyniki jednego dnia są przemnażane przez liczbę dni w poszczególnych miesiącach. Przejście do kolejnej misji warunkuje osiągnięcie pewnego poziomu wskaźników takich jak dochód, zysk czy liczba obsłużonych ludzi. Co pewien czas organizowane są też turnieje kucharzkie, podczas których na ringu staje trzech najlepiej gotujących w mieście. Na wynik zawodów wpływa doświadczenie w przygotowaniu danej potrawy oraz zręczność.

RESTAURANT EMPIRE jest naprawdę bardzo słabą grą. Nie polecam jej nikomu, kto choć trochę ceni swój czas. W tym przypadku zamiast tracić te trzy dychy na grę, lepiej zaprosić dziewczynę do kina lub na lody.

*** Artur „Kroko” Kowalski

Restaurant Empire

Ekonomiczna / RPG

* Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500 MHz;
128 MB RAM, 700 MB HDD

cena
29.00

* Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Enlight / CD Projekt
* www.restaurant-empire.com

Oprócz dość niskiej ceny w grze nie ma nic godnego uwagi

Nie jest to produkt wyśokich lotów i szkoda na niego czasu oraz kasy

3- Grafika
3- Dźwięk
2- Frajda

Niestety, nie można znaleźć w tej grze nic oryginalnego. Odgrzewany po raz kolejny kotlet nigdy nie smakuje najlepiej



**Halo! Jest tam kto?!
Banany świeże i miecz +2
tanio sprzedam!**

SPELLS OF GOLD



Nie zastanawiało cię nigdy, miły gracz, skąd przydrożny kramarz ze świata magii i miecza bierze cały ten swój towar, by móc następnie wyposażać twojego bohatera w ekwipunek niezbędny do zgładzania przeróżnych bestii? Jak ważną rolę odgrywa w tym momencie ów człek, często narażający swe życie, aby sprowadzić uzbrojenie i inne niezbędne akcesoria? Cóż byś bowiem zrobił, gdyby na pięćdziesiątym siódmym levelu grobowca, w obliczu nadchodzącej śmierci, nagle w mieście zabrakło leczniczych mikstur? Widać już więc, jak ważne miejsce w fantastycznych światach odgrywa ją niezauważalni kupcy.

Już widzę wasze zgorszone miny. Wcielać się w jakiegoś nędznego handlarza – toż to potwornie nudne.

Co jednak powiesz, gdy wspomniany „akwizytor” szkolić się może w kierunku miecza bądź magii i w dodatku wpłatany jest w intrygę, która doprowadzić może do końca świata? I znowu te jęki – tylko dwie klasy i jeszcze jakiś kupiec, ratowanie świata?! Buuuu... Poniekąd masz rację, ale od początku.

Wcielasz się w kupca, mało ważną osobistość w świecie zwanym Vayon, który to świat – jak się okazuje – jest częścią rozległego obszaru Loktarienn. W świadomości dzisiejszych handlarzy pozostała przekazywana z ojca na syna legenda, która opowiada o istniejących niegdyś Portalach, umożliwiających podróże między różnymi światami Loktarienn. Nie trzeba geniusza, by dostrzec tu potencjalne zyski płynące z transakcji handlowych pomiędzy miastami danych światów. Tu potrzebują czegoś, tam mają to w nadmiarze. Niestety, w tej chwili kłątwa wisi nad Loktarienn, a podróże między krainami

są niemożliwe. W twoich rękach spoczywa los tysięcy handlarzy, w tym i twój – a to dopiero początek zabawy.

Autorzy SPELLS OF GOLD określają grę mianem RPG połączonej z elementami ekonomii. Od strony handlowej rozgrywka, przynajmniej na początku, opiera się na czytaniu z mapy informacji o towarach eksportowanych i importowanych do miasta, a następnie wykupywaniu w sklepie produktów, za które możesz dostać w innym miejscu cenę wyższą niż początkowo zapłaciłeś. W ten sposób, dokonując coraz to korzystniejszych transakcji, poziom doświadczenia kupca (!) zwiększa się, co przekłada się na punkty, które rozdysponować możesz między cechy główne (siła, intelekt, budowa fizyczna, siła woli, charyzma). Dla kupca najważniejsza jest charyzma – inwestując jeden punkt doświadczenia, otrzymujesz +1 do tej cechy. Jeśli jednak kupiec chce zwiększyć budowę fizyczną

i otrzymać +1, czyli założyć nowy pancerz, musi zainwestować aż osiem punktów doświadczenia. To samo tyczy się wojownika i maga – tyle że adekwatnie do ich podstawowych umiejętności i sposobu bycia. Brzmi to skomplikowanie, ale w praktyce wygląda dziecinnie prosto, dzięki czemu można jednocześnie wyszkolić zdolnego rycerza, jak i charyzmatycznego handlarza, nie umniejszając ich zdolności magicznych.

W grze obecne są także przeróżne gildie, szkoły walki, magii, świątynie bóstw, umiejętności, czary, które stwarzają sposobność wykreowania zindywidualizowanego bohatera oraz urozmaicają rozgrywkę. Niestety tym, co totalnie przekreśla ten tytuł, jest oprawa audiowizualna gry. Animacja przypomina tą, którą oglądać można było na ekranach telewizorów jeszcze kilka lat temu (cudowne kasety). Rosyjscy graficy chyba nie lubią graczy, skoro tworzą takie „dzieła”. W tle po-brzękuje jakaś taka nijaka muzyczka, odgłosy otoczenia nie robią większego wrażenia. Zostając przy wadach, trzeba wspomnieć, że po paru godzinach spędzonych ze SPELLS OF GOLD nuda wali drzwiami i oknami, u mnie ledwo szyby nie poszły. Nic nie pomogą wciąż powtarzane te same zadania, denno bestiariusz, ograniczone do minimum lokacje, szampowa fabuła. Nie o to chodził Programiści z Buka Entertainment muszą to wreszcie zrozumieć.

... Marcin „Izzy” Izydoreczyk

Spells of Gold

Ekonomiczny RPG

* Wymagania sprzętowe:

Pentium 166 MHz
32 MB RAM

* Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Buka Entertainment / Cenega

* www.buka.com/game/

Pierwsiastek ekonomiczny, wersja polska, system rozwoju bohatera

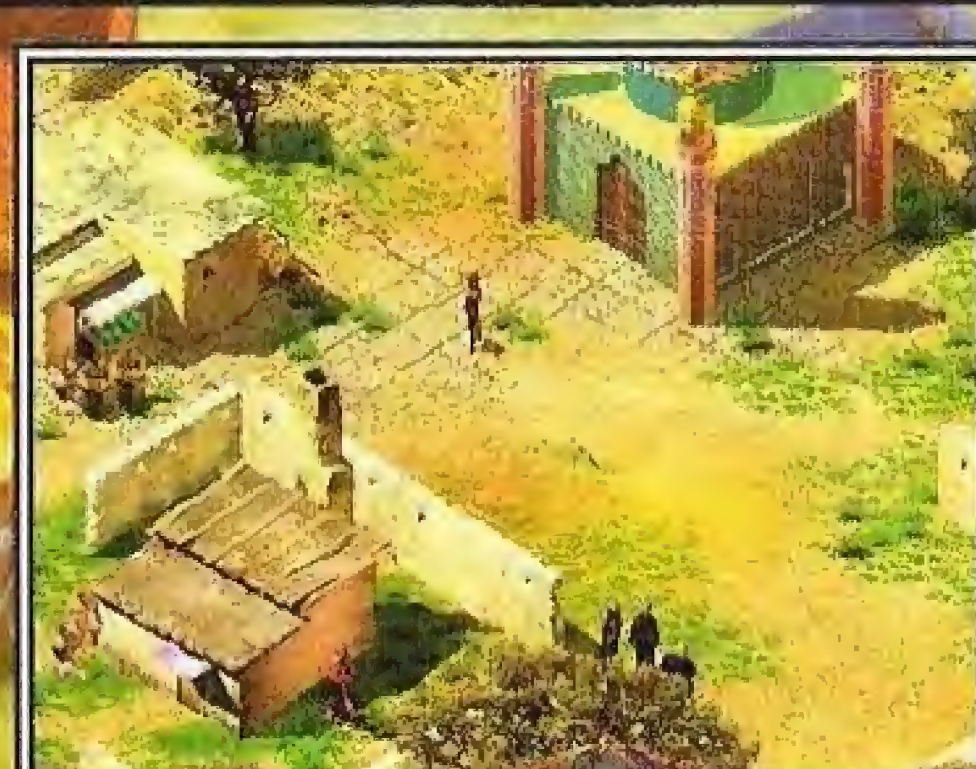
Oprawa audiowizualna, fabuła, słaba grywalność, mało różnorodność

Grafika

Dźwięk

Fajda

Z początku gra nie przekonuje, następnie fascynuje, a pod koniec doprowadza do czarnej rozpacz. Uwaga! Produkt radioaktywny

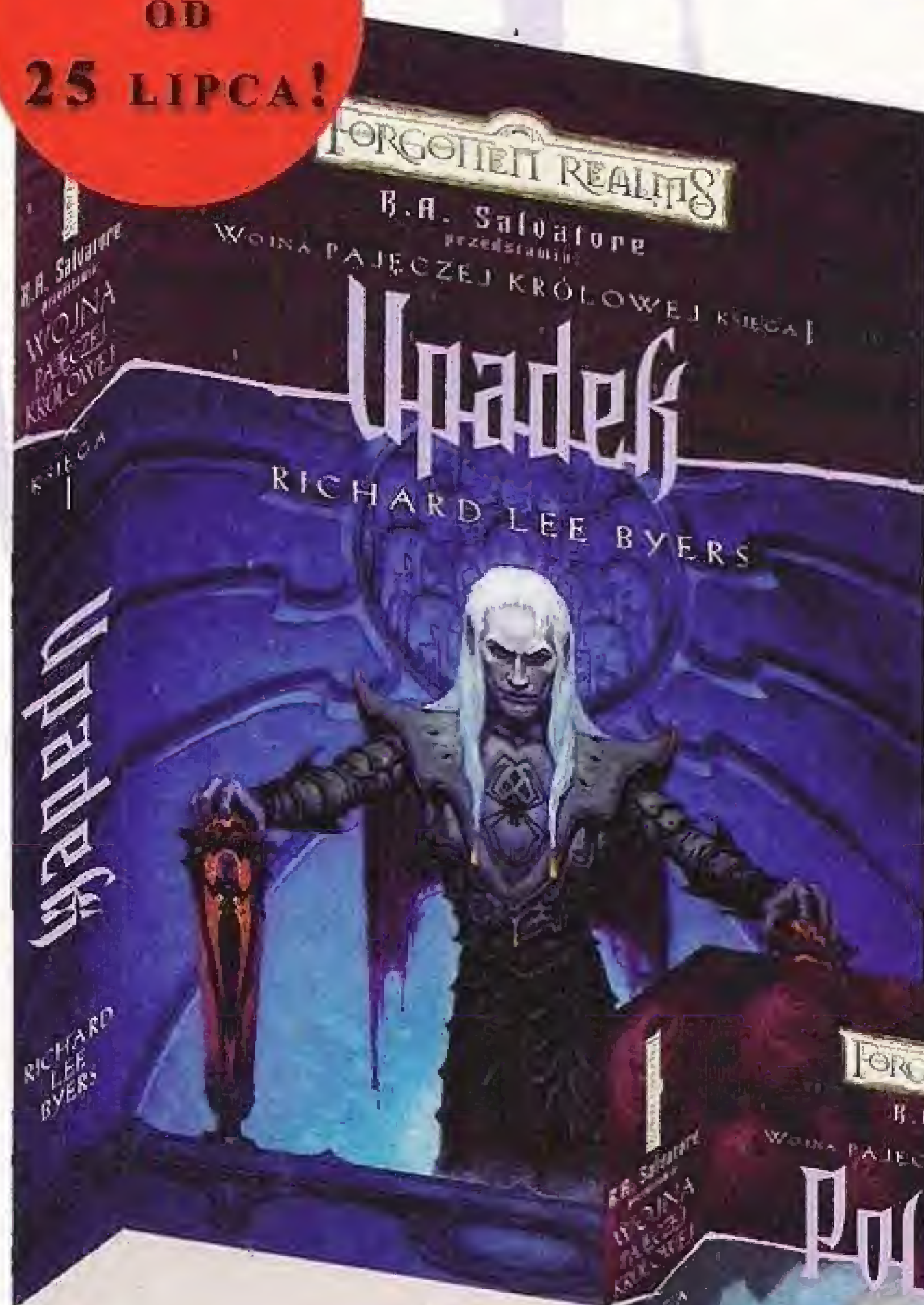


FORGOTTEN REALMS

B.A. Salvatore przedstawia:

WOJNA PAJĘCZEJ KRÓLOWEJ

W
SPRZEDAŻY
OD
25 LIPCA!



MENZOBERRANZAN POTĘŻNE

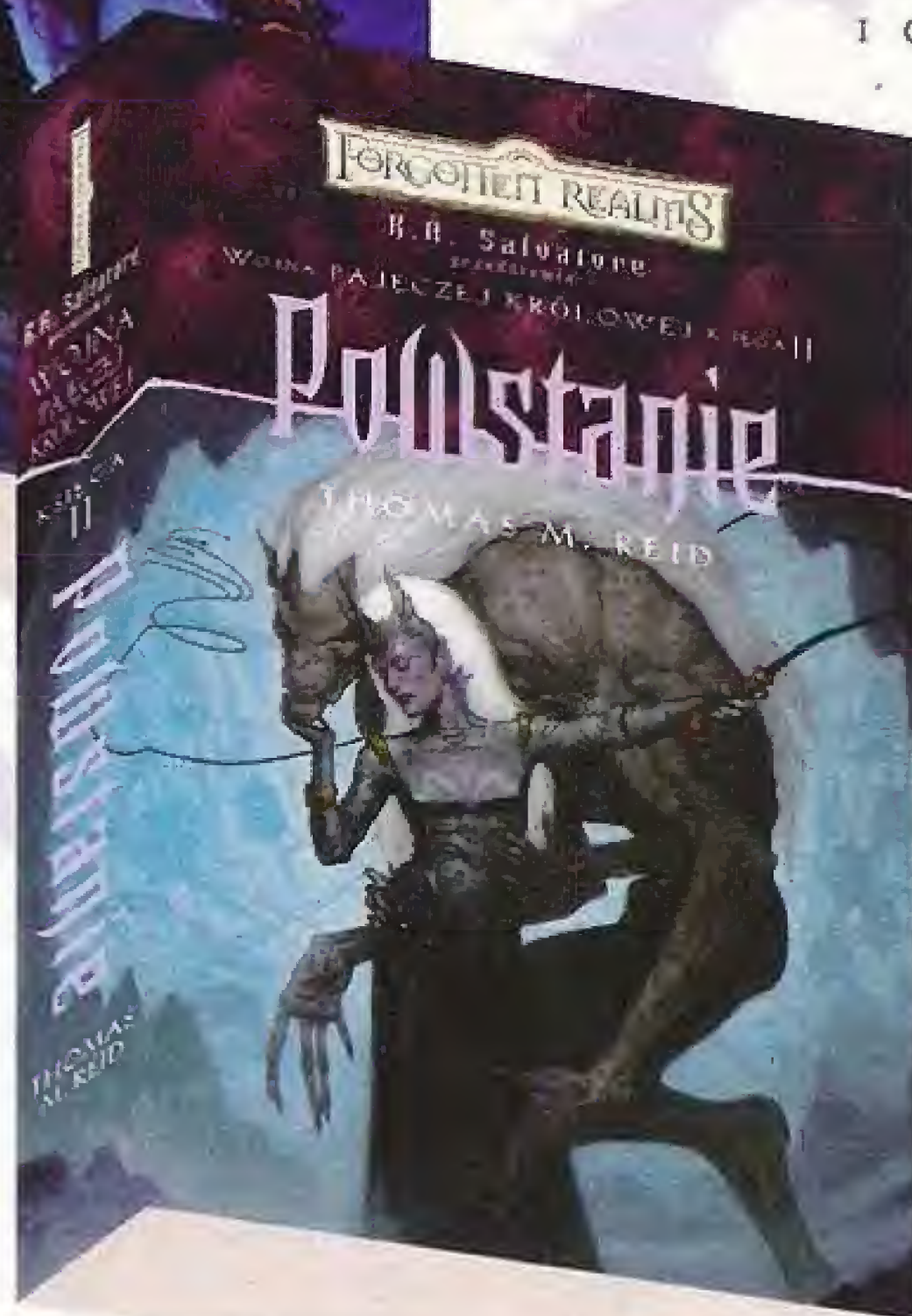
MATRIARCHALNY ŚWIAT,
UKRYTY GŁĘBOKO POD POWIERZCHNIĄ
FAERUNU, TRACI ŁASKI BOGINI.

OKRUTNE RZĄDY MATEK OPIEKUNEK STAJĄ SIĘ
ZARZEWIEM BUNTU MĘŻCZYZN

STOJĄCE NIŻEJ W HIERARCHII KAPŁANKI LOLTH
KNUJĄ ZABÓJCZE INTRYGI
BY ZNISZCZYĆ PRZEŁOŻONE I RYWALKI.

GDY CAŁY OTACZAJĄCY ŚWIAT ULEGA PRZEMIANOM,
CZWÓRKA BOHATERÓW TRAFIA NA ŚLAD
NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCEGO ODKRYCIA
W DŁUGIEJ HISTORII MROCZNYCH ELFÓW.
ZAISTNIAŁE OKOLICZNOŚCI KAZA WZIĄĆ IM UDZIAŁ
W WYPRAWIE MAJĄCEJ UCHRONIĆ MENZOBERRANZAN
I CAŁĄ ICH RASĘ PRZED...

UPADKIEM



POWSTANIE

KSIĘGA DRUGA EPICKIEJ SAGI
O WOJNIE PAJĘCZEJ KRÓLOWEJ
UKAŻE SIĘ WE WRZEŚNIU 2003R.

PYTAJ W SALONACH
EMPIK
I W KSIĘGARNIACH

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
WWW.ISA.PL/SKLEP
SKLEPIK@ISA.PL
+22 846 27 59



DAY OF DEFEAT

Dzień porażki jeszcze nie nastął, z pewnością nie dla autorów Day of Defeat



Po oszałamiającym sukcesie moda COUNTER-STRIKE, w którym terroryści walczyli z elitarnymi oddziałami policji, na rynku zaczęły pojawiać się setki modów do HALF-LIFE. Wśród całej masy prawdziwych gniotów dało się na szczęście wyluskać perelki – takie jak chociażby FIREARMS czy DAY OF DEFEAT. Tą ostatnią, przenoszącą gracza w czasy II wojny światowej, firma Valve postanowiła wydać jako oddzielny produkt.

Nie należy mylić DoD z grami typu BATTLEFIELD 1942, gdzie możesz zasiąść za sterami samolotów i czołgów, a także wcielić się w rolę dowódcy. Tu masz do dyspozycji piechotę... i niewiele więcej. Oczywiście na poszczególnych mapach znajdują się opancerzone transportery i czołgi, jednak nie można nimi pokierować. Tym samym w DoD największą rolę ogrywają umiejętności tak-

tyczne oraz strzeleckie. W razie potrzeby można w różnym stosunku rozdzielić uczestników pomiędzy Amerykanów bądź Brytyjczyków i po drugiej stronie Niemców. Warto zaznaczyć, iż w rozgrywce nie mogą uczestniczyć wszystkie nacje jednocześnie.

DoD nie jest grą FPS w stylu QUAKE czy UNREAL TOURNAMENT. Większy nacisk położono na bowiem taktyczne elementy rozgrywki (małpą skuteczność zepchnięto zaś na drugi plan). Dlatego właśnie tak ważne jest, by najpierw zapoznać się z terenem, na którym przyjdzie walczyć, a więc poznać strategiczne punkty i nauczyć się je wykorzystywać. DoD to gra zespołowa, która mimowolnie wymusza na graczach ścisłą współpracę – podobnie dzieje się na prawdziwej wojnie.

DoD oferuje naprawdę sporą dawkę realizmu, zwłaszcza w tych miejscach, gdzie nie utrudnia to dobrej zabawy. Na przykład podczas sprintu oraz skakania nie można strzelać do wroga – w ten prosty sposób pozbyto się hordy skaczących bez przerwy niczym króliczki graczy. Każdy żołnierz ma ograniczoną pulę punktów kondycji, dzięki czemu mało kto decyduje się na długie i agresywne ataki. Można kucnąć oraz czołgać się, aczkolwiek brakuje możliwości wychylania się zza narożników. Co ciekawe, gracze z ciężkimi karabinami maszynowymi mogą rozstawić swoją broń na dwójnogu, co wyraźnie

zwiększa celność strzelania i jego skuteczność, aczkolwiek zajmuje cenne sekundy. Łatwo spostrzec, iż sposobów na prowadzenie bitew jest wiele, co zapisuję na plus.

Cieężko jest mówić o poziomie trudności gry, w której jedynymi przeciwnikami są inni ludzie. Jednak powinienem zaznaczyć, iż na scenie DoD jest już wielu doświadczonych 'żołnierzy'. Dlatego też początkujący nie powinni się zrażać porażkami. Fakt pozostaje jednak faktem: całkowity brak trybu dla samotnego gracza utrudnia trening. Z pomocą przychodzi jedynie Sturmbot, program naśladowujący graczy, napisany i udostępniony przez miłośników DoD.

Przestarzały engine HALF-LIFE, na którym zbudowano DoD, prezentuje się co najwyżej przyzwoicie. Na szczęście podziwianie widoków nie jest najistotniejszym elementem walki, a urok tej gry kryje się gdzieś indziej. Duży nacisk położono na udźwiękowienie. Gra 'na słuch' to ważny element wszystkich sieciowych FPSów i tu zdaje egzamin na piątkę.

Na koniec chciałem zaznaczyć, iż dostępna w sklepach wersja DoD jest programem samodzielnym i nie wymaga obecności HALF-LIFE w systemie. Jeśli więc dysponujesz stałym dostępem do internetu oraz lubisz szybką rozrywkę, w której ważną rolę odgrywa współpraca z innymi graczami, to gorąco polecam ci DoD! Zabawa jest naprawdę wciągająca!

*** Tomasz „Coval” Kowalski

Day Of Defeat

Online FPS

* Wymagania sprzętowe:
Pentium II 450 MHz,
128 MB RAM

* Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer only

* Valve / LEM
* www.dayofdefeat.com

Grywalność, wymaga
myślenia, realistycz-
na, niezły dźwięk

Słaba grafika, brak ko-
operacji Brytyjczyków
z Amerykanami

Grafika

Dźwięk

Fajda

Valve po raz kolejny stworzyło doskonałą modyfikację HALF-LIFE. Dla wszystkich miłośników COUNTER STRIKE po prostu lektura obowiązkowa.

3+ 5 5+



BAW SIĘ RAZEM Z NAM!

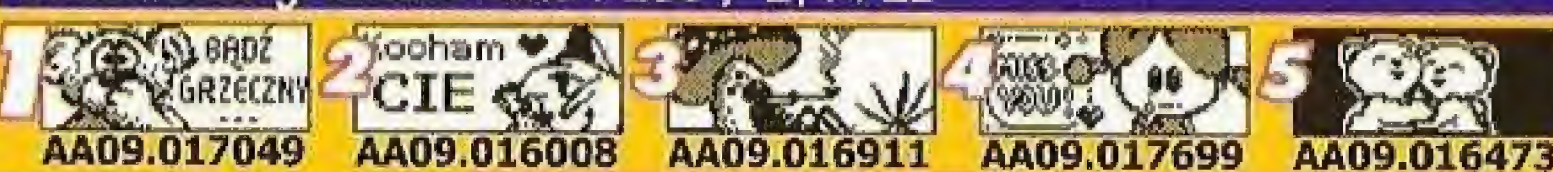
gorąca strefa SMS

CHCESZ WIECEJ? WWW.TELEFONY.BRAVO.PL

logosy SMS 7164 / 1,22 zł

TOP 5
hotlista

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 zł



superhity SMS 7265 / 2,44 zł

- AA09.017608 Ewelina Flinta, Żaluje
- AA09.017083 Peja/Slums Attack, Głucha Noc
- AA09.017610 Borysiewicz/Kukiz, Bo tutaj jest, jak jest
- AA09.017673 Ich Troje, Babski świat
- AA09.016863 Eminem, Sing For The Moment

extra SELEKCJA
TO TRZEBA MIEĆ

superhity SMS 7265 / 2,44 zł

- AA09.018509 Łzy, Oczy szeroko zamknięte
- AA09.018507 Him, The Funeral Of Hearts
- AA09.018729 Leszcze, Kombinuj dziewczyno
- AA09.018733 Skiba, Każdy coś ma
- AA09.018727 Blue Cafe, Do nieba, do piekła
- AA09.018503 50 Cent, In Da Club

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 zł

NOWOŚĆ



polifonia SMS 7365 / 3,66 zł

- DD09.000980 Jennifer Lopez, Waiting For Tonight
- DD09.000967 Natalie Imbruglia, Torn
- DD09.001364 Ich Troje, Babski świat
- DD09.001277 Chicane, Don't Give Up
- DD09.001248 Eagles, Tequila Sunrise
- DD09.000983 Spice Girls, Wannabe
- DD09.000948 Marilyn Manson, The Dope Show
- DD09.001222 Santana, Maria Maria
- DD09.001210 Juliette, Imagine
- DD09.001278 Sash, Equador
- DD09.001237 Shaun Mullins, Rockabye
- DD09.001290 Fatboy Slim, Right Here Right Now
- DD09.001284 Modjo, Lady
- DD09.001279 DJ Quicksilver, Free
- DD09.001236 Gabrielle, Rise

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek, wyślij SMS o treści DD09 (numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści DD09 (numer dzwonka). numer telefonu znajomego, np. DD09.105599.506517666
 Usługa dostępna tylko dla telefonów Nokia 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7650, 7210

dzwonki SMS 7164 / 1,22 zł

- AA09.016577 Lutricia McNeal, My Side Of Town
- AA09.016604 Usher, U Remind Me
- AA09.015575 Ala Janosz, Zmień Siebie
- AA09.015570 The Cranberries, Analyse
- AA09.012904 Vengaboys, Kiss
- AA09.012892 Steps, Stomp
- AA09.016599 Missy Elliott, Get Ur Freak On
- AA09.016597 Virgin, To Ty
- AA09.015568 Destiny's Child, Survivor
- AA09.015567 Avril Lavigne, Complicated
- AA09.012890 M.Carey, Against All Odds
- AA09.011871 Jerzy Stuhr, śpiewać każdy może
- AA09.016583 Geri Halliwell, Calling
- AA09.016581 Madonna, Music
- AA09.015565 Jennifer Lopez, Feelin So Good
- AA09.015563 Cher, Strong Enough
- AA09.011863 Nirvana, Come As You Are
- AA09.011853 Kazik i Yugoton, Malcziki
- AA09.015585 Virgin, Mam Tylko Ciebie
- AA09.016603 Toploader, Dancing In The Moonlight
- AA09.016602 Placebo, Every You, Every Me
- AA09.015577 Szymon Wydra, Teraz Wiem
- AA09.012990 Jeanette, Go Back...
- AA09.012989 Urszula, Żegnaj więc
- AA09.015587 Stachursky, Tam Gdzie Ty
- AA09.015569 Pink, Most Girls
- AA09.012910 Outkast, Ms Jackson
- AA09.013063 D.C.Project, Close Your Eyes
- AA09.016579 Dido, Here With Me
- AA09.016601 Nelly, Ride With Me
- AA09.012965 Ja Rule, Put It on Me
- AA09.015590 IRA, Femme Fatale
- AA09.015588 Varius Manx, Sonny
- AA09.014067 Guano Apes, You Can't Stop Me
- AA09.012963 Afroman, Crazy Rap
- AA09.012969 DJ Otzi, Do Wah Diddy
- AA09.012949 Antique, Dianta, Dianta
- AA09.016590 Britney Spears, Boys
- AA09.016587 Ashanti, Foolish
- AA09.016586 Anastacia, Why'd You Lie To Me
- AA09.016584 Mary J. Blige, Family Affair
- AA09.016580 Eve, Who's That Girl?
- AA09.016595 DJ Piccoli, Take Me Higher
- AA09.013444 De Mono, Bez przebaczenia
- AA09.013342 Reamonn, Supergirl
- AA09.012992 M.T.J., Lovely Dance
- AA09.012973 Shyde, One More Chance
- AA09.012927 Sisqo, Unleash the Dragon



wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 zł



Ale o co chodzi? Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: AA09 (numer logo lub dzwonka) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Możesz również ściągnąć SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMSa pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265 (dla SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA09 (numer logo lub dzwonka). numer telefonu znajomego, np. AA09.105599.506517666 Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia.

BANDITS

PHOENIX RISING



**„Mad Max“ na wesoło,
czyli full strzelania,
minimum myślenia,
maximum zabawy**



Bez zbędnych wstępów. Akcja BANDYTÓW toczy się w post-nuklearnej przyszłości, kiedy to ostatnią enklawą cywilizacji stało się miasto o znajomo brzmiącej nazwie Jerycho. Jak można przypuszczać, za murami Jerycha znajduje się sporo fajnych rzeczy, na których pragną położyć łapę okoliczni outsiderzy zrzeszeni w gangi. Póki jednak zwyrodnialcy walczą również między sobą, miasto pozostaje względnie bezpieczne. Najwyższy czas to zmienić!

Jak podpowiada tytuł, pierwsze skrzypce gra tu para regularnych zakapiorów, hersztów lokalnego gangu zmotoryzowanych dzikusów. Fennec i Rewdalf najwyraźniej odczuwają silny emocjonalny związek ze swoją stertą złomu,

szumnie nazywaną „lazikiem”. Misje wykonują nie opuszczając rzeczonyj konserwy. Owo „zapuszkowanie” zupełnie nie przeszkodziło autorom naszkicować barwnych postaci bohaterów. I tak Fennec, który robi za kierowcę, jawi się jako opanowany i bądź co bądź febski koleś. Z kolei Rewdalf, pełniący honory strzelca pokładowego, to typowy pajac, ostro zwichrowany, do tego z ciętym językiem i specyficznym poczuciem humoru. Fennec i Rewdalf razem wzięci wywołują niejednokrotnie salwy śmiechu. Głównym motorem napędowym żartów jest Rewdalf ze swoim szkockim akcentem, nutą hysterii w głosie i z niekłępskimi komentarzami rzucanymi na prawo i lewo. Świetnie się stało, że polski dystrybutor zrezygnował z pełnej lokalizacji, a przelożył tylko tekst (również pisane dialogi).

Sama gra to szereg zróżnicowanych,

logicznie powiązanych ze sobą misji. A to trzeba zająć się eskortą, coś ukraść, odszukać właściwą drogę, wziąć udział w wyścigach... Naturalnie założenia misji stanowią jedynie pretekst, żeby pozbyć się kolejnych ton ołowiu, ale czyż nie tego właśnie oczekujesz? Przeciwnicy, ukryci w podobnych do twojego pojazdów, nie grzeszą może intelektem, lecz w kupie potrafią stwarzać kłopoty. Grunt, że eksterminuje się ich z dużą przyjemnością. Przed misją możesz wyposażyć swój wóz w nowe zabawki do krzywdzenia bliźnich. Granatniki, miny, wyrzutnie rakiet, karabiny... to wszystko jest w zasięgu ręki. To jednak tylko dodatkowe wyposażenie – najczęściej bowiem używać będziesz pokładowego działka, obsługiwanego przez Rewdalfa. I tu wychodzi feler. O ile w początkowych misjach nie stanowi to problemu, to w dalszych stadiach gry trzeba się ostro napocić, by efektywnie prowadzić ogień we wszystkich kierunkach (mysz) i jednocześnie kierować wozem (klawiatura). No, ale kiedy już opanujesz tę sztukę, wrogowie będą wylatywać w powietrze aż miło!

Zupełnie przyzwoicie prezentuje się oprawa graficzna BANDITS. Oczy cieszą naprawdę spore połacie terenu oraz napotykaną tu i ówdzie wielkie budowle. Pustynny krajobraz daje się lubić z uwagi na liczne wzniesienia, kaniony, przepaście, tak pomocne przy testowaniu zawieszania twojej fury. Same pojazdy prezentują się zadowalająco, szkoda tylko, że zabrakło wizualizacji uszkodzeń. Fura toczy się, aż wskaźnik pancerza zjedzie do parteru i... bum! (do tego mało widowiskowe).

Za to muzyczka to miód na uszy! Hard-rock, szybkie, syntetyczne dźwięki i co tam jeszcze chcesz – dla każdego coś milego. Słucha się tego z przyjemnością, tym bardziej, że gra jest naprawdę szybka, a odpowiednia muza jeszcze podkreśla emocje. Dobrze!

Podobało mi się. Poważnie. BANDITS nie jest grą ambitną, nie popycha gatunku ani o milimetr do przodu, została jednak na tyle zgrabnie zrealizowana, że czas mija rażąco i wesoło. Autorom udało się niemal bezbłędnie wymieszać znane i łatwo dostępne składniki – mamy zatem spoko grafę, genialną muzyczkę, kupę śmiechu i nieskomplikowaną, acz rajującą jatkę.

Bez przesadnej promocji, bez rozgłosu powstała gra, przy której można spędzić czas przyjemniej, niż przy niejednym przereklamowanym „hicie”. No i fajno.

*** Maciej „Fantazyoosh” Waszkiewicz

Bandits: Phoenix Rising

Zręcznościowa

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium III 500 MHz,
128 MB RAM

* **Gra na platformy:** PC
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

* **GRIN / MarkSoft**
* www.bandits-game.com

Wysmienite udźwiękowienie, humor, solidna dawka emocji

Sterowanie wymagające dłuższego treningu

Niby nie nowego, a jednak zrealizowane z pomysłem i naprawdę w dobrym stylu. Grać!

Grafika
Dźwięk
Fajda

4 5+ 5-

4+

cena
69.90





WEJDŹ W OBSZAR NAPRAWDĘ NISKICH CEN!

Rekordowo niskie ceny filmów DVD Warner Home Video. Co dwa miesiące kolejna porcja hitów do Twojej kolekcji w przystępnej cenie. W edycji czerwcowej m. in.: Teoria spisku, Romeo musi umrzeć, Tango & Cash, Marsjanie atakują, Zabójcza broń 4, Kosmiczni kowboje, Sezon rezerwowych, Bardzo Dziki Zachód.

**CENA JUŻ OD
34,99* zł.**

* Cena rekomendowana na półce.

Ceny mogą się różnić w zależności od punktów sprzedaży.

OBSZAR NISKICH CEN - TYLKO W DOBRYCH SKLEPACH!

BARDZO DZIKI ZACHÓD

KOSMICZNI KOWBOJE

MARSJANIE ATAKUJĄ

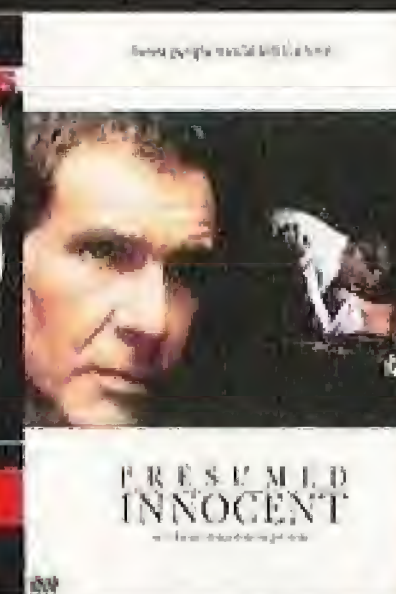
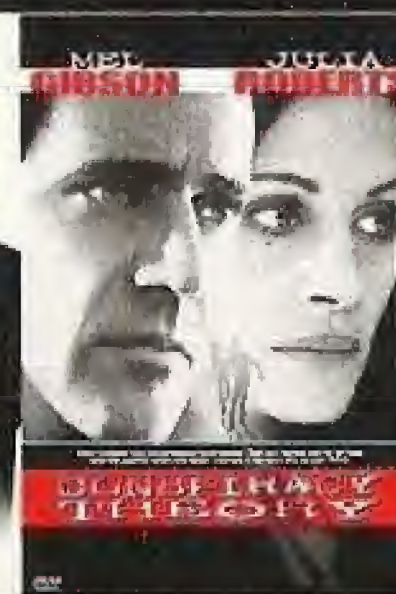
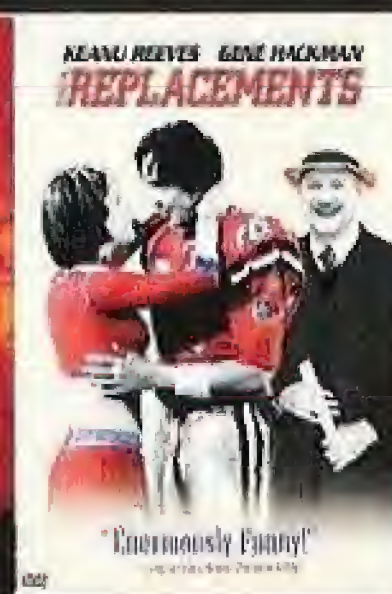
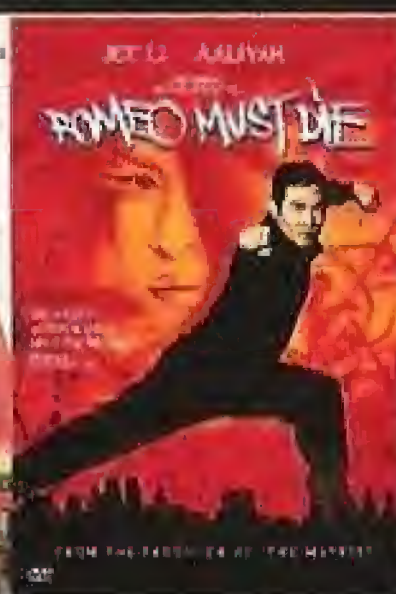
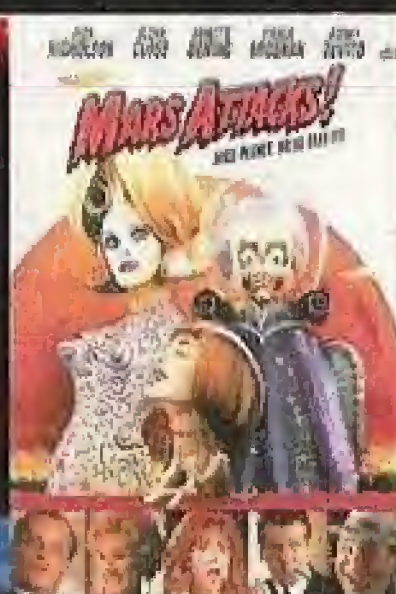
ROMEO MUSI UMRZEĆ

SEZON REZERWOWYCH

TEORIA SPISKU

UZNANY ZA NIEWINNEGO

ZABÓJCZA BROŃ 4



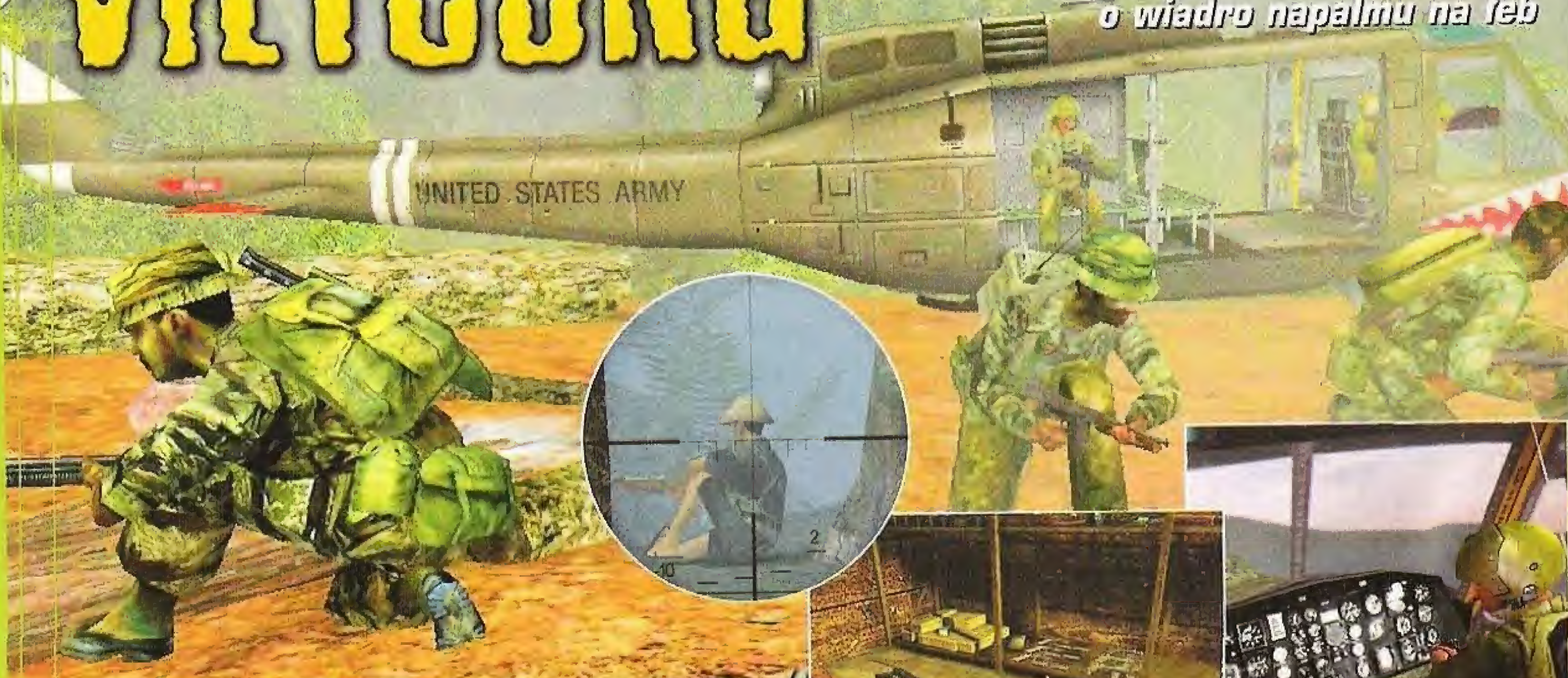
©2003 Warner Bros. Poland Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.whv.pl



VIETCONG

Jeśli spodziewałeś się, że
VIETCONG będzie grą pokroju
SOLDIER OF FORTUNE, poproś kogoś
o wiadro napalnu na łeb



V IETCONG to trzecia w tym roku gra (po LINE OF SIGHT: VIETNAM oraz PLATOON) traktująca o wojnie w Wietnamie. Za jej wysoką jakością ręczą ludzie z Illusion Software, odpowiedzialni za obsypaną nagrodami MAFIĘ oraz kultowe HIDDEN & DANGEROUS. Tylko czy rzeczywiście można im zaufać?

W grze wcielasz się w postać Steve'a Hawkinsa, żołnierza wojsk USA, który trafia do bazy położonej w jednej z wietnamskich, zabitych dechami dziur. Nie spodziewaj się silełanki – nawet podczas zwykłego obchodu wioski można trafić na wrogich snajperów. Żeby przeżyć, bohater musi zrozumieć dżunglę, nauczyć się czyścić broń, rozbrajać pułapki zastawio-

ne na błędnych piechurów spod znaku hamburgera i coli, wreszcie wzywać wsparcie w postaci helikopterów z napalmem w taki sposób, by nie spalić się ze wstydu (dosłownie).

Jednak ciekawy pomysł i – zdawałoby się – prosty plan stworzenia komputerowej dżungli nie powiodł się. Grafika zdecydowanie nie jest szczytem możliwości twórców (patrz MAFIA), a pojawiająca się notorycznie pikseloza straszy nie mniej niż żołnierze przeciwnika. Gra jest liniowa do tego stopnia, że mapy ogrodzone są bitmapowymi ścianami! Panowie, taki „zabieg” stosowano kilka lat temu, gdy wydajność komputerów była wielokrotnie niższa! Dziś, w XXI wieku, zaskrawa to na skandal!

Jednak nawet jeśli przechodzisz grę do-
kładnie po myśl twórców,
napotykasz problemy, o których ci ostatni nie pomyśleli. Przykładem może być misja, w której twoja baza zostaje zaatakowana

przez zorganizowane oddziały wroga i ubezpiecza cię jedynie niewielka grupka żołnierzy. Sztuczna inteligencja twoich kamratów jest tak niska, że gubią się oni w wąskich zasiekach i tarasują drogę.

Rodzi się pytanie: czy istnieją jakiekolwiek zalety VIETCONGA, nie licząc wciągającego trybu multiplayer? Naturalnie, choć większość z nich nie wpływa na rozgrywkę. Oko cieszą raporty po wykonaniu misji, szczegółowe informacje na temat Wietnamu, a także krótki przewodnik poświęcony temu, jak zachowywać się w dżungli, aby nie zostać wysłanym do domu w plastikowym worku. Na uznanie zasługują również świetnie odwzorowane modele broni. Znajdziesz wśród nich

pułapki stosowane zarówno przez Amerykanów, jak i oddziały Vietcongu, które w czasie wojny używały broni produkcji radzieckiej. Podczas gry nie obejdziesz się więc bez pykania z M1, znanego choćby z MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSULT M 1 Garand czy kultowego M-16. Z kolei wróg dysponuje m.in. pistoletami marki Tokarov i Makarov, słynnym AK-47, czyli popularnym w całym bloku wschodnim „kałaszem” oraz pepeszką.

Na uwagę zasługuje też świetna muzyka – którą, niestety, słychać tylko w czasie przerw pomiędzy misjami. Wtedy też możesz do woli testować na strzelnicy zabrany żółtkom sprzęt (co jest wskazane, bo zapas magazynków kończy się dość szybko). Specjalnych uwag nie można mieć do dźwięku sensu stricte – cieszą zwłaszcza wietnamskie okrzyki bojowe. Aż ciarki przechodzą po plecach!

Połączone siły firm Pterodon i Illusion nie sprostały wymaganiom graczy, którzy chcieli zobaczyć w VIETCONGU dopracowaną, żywą i straszną dżunglę, poczuć atmosferę zagrożenia i być świadkami szybkich zwrotów akcji. Kiepska grafika, brak podkreślającej klimat muzyki oraz fatalna sztuczna inteligencja na pewno nie uczynią z tej gry pretendenta do miana przeboju roku w gatunku FPP.

*** Radosław „Sir Raził” Kuniewicz

Vietcong

Akcja

* Wymagania sprzętowe:
Pentium III 700 MHz,
256 MB RAM

* Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Pterodon & Illusion
* www.vietcong-game.com

Broń, napalm, krew,
pot i łzy

Grafika; brak muzyki,
AI, ogólne wrażenie

Grafika

Dźwięk

Fajda

Gra nie wywoła u nikogo palpitacji serca... Spodoba się tylko maniakiom wojny wietnamskiej i niewybrednym żółtodziobom



Airlines 2

Zaskoczenie. Firma Interactive Vision, mająca na swym koncie bardzo kupiastą grę AIRPORT TYCOON 2 (i pracująca nad trzecią częścią tej żenady) wypuściła na rynek strategię ekonomiczną AIRLINES 2. Wydawałoby się, że będzie to kolejny gniot o samolotach; tyle że miejsce lotnisk zajmą linie lotni-

cze. Tymczasem zabawa jest przednia, niczym dobrze wyszczotkowane zęby trzonowe!

Stajesz na czele małej firmy świadczącej usługi przewozowe. Zaczynasz niemalże od zera – kupujesz samoloty, wyznaczasz połączenia, wreszcie ustalasz ceny biletów. Możliwości masz olbrzymie: w programie pojawia się 110 typów samolotów i ponad 250 lotnisk. Uznanie budzi też prosty interfejs oraz złożony, bar-



dzo ciekawy model ekonomiczny, dzięki któremu gra spodoba się wszystkim osobom oczekującym rozrywki pobudzającej czerep do pracy.

Szkoda tylko, że grafika AIRLINES 2 nie zachwyca. Przypomina tą z EUROPA UNIVERSALIS i składa się ze schematycznych map poprzetykanych dużą ilością napisów.

Airlines 2

Zręcznościowa

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

cena 19.90

* Global Star / Play
* Gra na platformy: PC
* globalstarsoftware.com

4

Wielka Wyprawa

Polska gra komputerowa przeznaczona dla najmłodszych pece-towców, takich, którzy dopiero się w podstawówce uczą i są podatni na indoktrynację. Tej ostatniej w WIELKIEJ WYPRAWIE nie zabraknie – delikatny wątek eroty... ekologiczny zakodowano w każdym bajcie programu.



Ania i Antek mieszkają w Starym Porcie i przyjaźnią się od dzieciństwa. Pewnego dnia dostają list od swego przyjaciela Pingwina. Ptak (bo nie chodzi tu o zakonnicę, a o zwierzątko w kubraczku) ma wielkie problemy, z którymi nie potra-

fi dać sobie rady. Jakiś obrzydliwy Wyspywacz zasypuje jego ukochaną Antarktydę śmierdzącymi odpadami i zatruewaa pobliskie wody. Główni bohaterowie gry postanawiają pomóc biednemu zwierzątkowi... Gra jest trójwymiarową przygodówką wspartą zręcznościowymi mini-grami (m.in. skoki narciarskie), całkiem ładną jak na program dla dzieci. Jej największą zaletą jest niewysoki poziom trudności (zdobyte żetony można wymienić na podpowiedzi) oraz niezbyt natrączywe, ekologiczne przesłanie.

Dzieciakom w wieku do 12 lat Ania i Antek z pewnością przypadną do gustu. Starsi będą zniechęceni – no ale cóż, dla nich jest WORMS 2 i DOOM 3...

Wielka wyprawa

Przygodowa

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

cena 49.90

* RebelMind / Marksoft
* Gra na platformy: PC
* www.marksoft.com.pl

4

Steel Beasts

Trzy lata temu był to naprawdę dobry symulator czołgu, z nieco tylko kaprawą grafiką i niedorobioną szatą dźwiękową. Dziś program wygląda żałośnie. Niebo, ziemia, zabudowania, a nawet niektóre modele czołgów wyglądają jak import z głębokich lat 90., z czasów, gdy o akceleratorach nie słyszano. Na szczęście duża ilość misji wspar-

tych funkcjonalnym edytorem rekompensuje tę wadę.

Choć nie do końca. Brzydki i dość drogi (jak na swój wiek) symulator pozostanie brzydkim i dość drogim symulatorem, nawet jeśli pozwoli wziąć udział w 60 misjach bojowych. Trzeba jednak przyznać, że niszczenie pancernych kolumn wroga, osłanianie własnych transportów i obrona wskazanych punktów pozwala nieźle się zabawić. Po polu bitewnym wala się cała masa ciężkiego sprzętu (co dziwne, nie ma sa-

molotów), strzelania jest mnóstwo, a tryb multi wciąga po pas. Również wrażenia z prowadzenia czołgu są



przyzwoite. Cóż... STEEL BEASTS nie jest z pewnością produkcją dobrą, chociażby dlatego, że ma ponad 3 lata. Tyle że na bezrybiu i rak ryba. Znaczący się czołg...

Steel Beasts

Symulator czołgu

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

cena 49.90

* Shrapnel / CD Projekt
* Gra na platformy: PC
* www.shrapnelgames.com

3+

SAR: Vietnam Med Evac

Blika krewna opisywanej w poprzednim numerze SEARCH AND RESCUE 4. Jej rodzice mieli naprawdę fajny pomysł – przerzucili cię do Wietnamu z czasów wojny z Amerykańcami, wsadzili do śmigłowca i nakazali fruwać nad tym całym majdanem, zbierać rannych i dowozić do szpitali. Pomysł wypalił,

ale z bardzo kiepsciutkiego działka.

Co zawiodło? Przede wszystkim grafika. Gra SAR4 wyglądała przyzwoicie, VIETNAM MED EVAC prezentuje się o dwie mile gorzej, przede wszystkim



Blisko 10 lat temu przez kina przewinął się monumentalny obraz „Gettysburg”, opowiadający o najstraszniejszej bitwie wojny secesyjnej. W tym roku nakręcono jego drugą część, zatytułowaną „Gods and Generals”. Stworzono też grę... ni to strzelaninę FPP, ni to trójwymiarową przygodówkę, taką z koślawą grafiką, pokopanym sterowaniem i bezsensownymi zasadami. Trawa wygląda jak psia kupa, teksturowe drzewa, ludzie jak manekiny wycięte z blachy fa-

latego, że Wietnam to nie wybrzeże Stanów Zjednoczonych. Zaprogramowanie ładnej dżungli i przyciągających oko włosów z chatami krytymi słomą okazało się zbyt trudne. Po wtóre, przedstawionej w grze wojnie brakuje życia. Nie znajdziesz tu śmigłowców kołujących nad lasami, obrony przeciwlotniczej dziurawiącej twój kadłub, możliwości wzięcia udziału w jakiejś większej operacji, wreszcie czegoś tak zwyczajnego jak tryb multiplayer. Zalety? Te oczywiście też są. Przede-

wszystkim bardzo miło się gra. Czołwiek siada do klawiatury i... czas przeleci mu koło nosa. Obok sporej liczby misji pochwalić wypada też dobry model lotu i niską cenę.

SAR: Vietnam

Symulator lotu

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

cena 19.90

* Interactive Vision / PLAY
* Gra na platformy: PC
* www.play.com.pl

3

Gods and Generals

Ależ to badziewie! Drętwe, cuchnące zjełczałym masłem i zatopionymi w odgazowanym bróńksie blantami! Nie zdziwiłbym się, gdyby za tą grą stali pacjenci szpitala dla psychicznie chorych o zaostrozonym rygorze, którzy mieli dość dziergania sweterków i grania w warcaby z co bardziej litościwymi strażnikami...

listej, bronie przypominające wymiociny z gumy (niech żyje strzelba jednorazowego użytku!) – to rzeczywistość, jaką program oferuje. A gracz? A gracz wcie-



la się w jakiegoś żołnierza, biega bez celu po łąkach i strzela do napotkanych lamag. Czasem trafia, czasem nie. Ofiary spod Bull Run, Fredricksburg i Chancellorsville w grobach się przewracają...

Gods and Generals

Przygodowo-zręcznościowa

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

cena 14.90\$

* Activision Value
* Gra na platformy: PC
* www.activisionvalue.com

1

Wybór akcesoriów dostępnych na rynku może przyprawić o zawrót głowy. To cieszy!

Joysticki,

Saitek Cyborg 3D Rumble Force

Jest coś takiego w joystickach z serii Cyborg, że ledwie je zobaczysz, od razu chcesz któryś mieć. Na szczęście wizualne walory idą w parze z jakością. Oba joysticki zostały wykonane bardzo solidnie i z głową. Pomyślano zarówno o osobach lewo- jak i praworęcznych, co niestety jest rzeczą dosyć rzadką. W tym miejscu należy dodać, że model GOLD oferuje więcej możliwości dostosowania go do potrzeb gracza. Dołączony do GOLDA kłuczyk pozwala



Cena: 199 zł
Platforma: PC (USB)
Karuma Polska

przykładowo odkręcić wszystkie elementy joysticka, które następnie można złożyć wedle własnych preferencji. RUMBLE FORCE, mimo iż nie może być „rozkręcany”, i tak leży bardzo wygodnie w dłoni.

Od pierwszej chwili daje się, niestety, odczuć poważny minus obu tych modeli – brak przyssawek. Rzecz niby mała a jednak strasznie przydatna podczas dynamicznej zabawy. Co prawda, model GOLD można przymocować do biurka, ale nie jest to rozwiązanie godne podziwu. Oba modele posiadają przepustnicę, co sprawia, że idealnie nadają się do wszelkiego rodzaju symulatorów lotu. Dodatkowym atutem jest ośmiokierunkowy przycisk Hat oraz obrotowy drążek, które również odgrywają dużą rolę w tego typu grach.

Saitek Cyborg 3D USB Gold

Cena: 159 zł
Platforma: PC / Mac (USB)
Karuma Polska

Model RUMBLE FORCE dodatkowo wyposażony jest w technologię Touch Sense, co zdecydowanie wzmacnia wrażenia realizmu odczuwane podczas zabawy. Trzeba przyznać, że wibracje bardzo ładnie reagują na to, co dzieje się na ekranie i nie można im nic zarzucić. Model GOLD posiada 8 w pełni programowalnych przycisków, plus 2 przyciski Shift. Drugi zaś model posiada 9 przycisków, które także można dowolnie konfigurować. Szybki powrót drążka do pionu zapewnia w przypadku obu modeli sprężyna, która wyśmienicie spełnia swoje zadanie – w przypadku modelu RUMBLE FORCE jest ona jakby mocniejsza, co sprawia, że drążek chodzi ciężiej. Instalacja obu joysticków jest szybka i łatwa. Większość gier od razu wykrywa sprzęt, więc właściwie w ciągu niecałych 10 minut od rozpakowania pu-



dełka można już zabrać się do zabawy.

Zarówno model GOLD jak i FORCE RUMBLE zostały w pełni przygotowane do wykorzystania ich w symulatorach lotu i do tych właśnie gier najlepiej się nadają. Joysticki te są bardzo wygodne, solidnie wykonane i dają maksimum satysfakcji podczas zabawy. Teraz nadeszła pora, aby Saitek przygotował sprzęt na tym samym poziomie, ale tym razem już bez kabla.

Saitek P3000 Wireless

Obecnie pady są częściej stosowanymi dodatkami do blaszaków niż joysticki. Nic więc dziwnego, że producenci sprzętu starają się umieścić w swojej ofercie również te urządzenia sterujące. Nie inaczej jest z firmą Saitek. Obecnie proponuje ona klientom dwa pady, którymi szczególnie warto się zainteresować.

Na pierwszy rzut oka P3000 i P2500 wyglądają bardzo podobnie. Jedną z podstawowych różnic jest brak kabla oraz niewielkich rozmiarów wyświetlacz w modelu P3000. P2500 może wydawać się uboższy, jednak niech pozory nikogo nie zmylą. Mimo że model ten nie jest bezprzewodowy, to wyposażono go w inną, bardzo cenną technologię – Touch Sense. Wibracje są wyraźnie odczuwalne, chociaż podczas gry ma się nieodpartą pokusę, aby troszeczkę jeszcze je zwiększyć. W przypadku obu padów instalacja przebiega zupełnie bezproblemowo. Zarówno model P3000 jak i P2500 posiadają ośmiokierunkowy krzyżak oraz dwa joysticki



Cena: 229 zł
Platforma: PC (USB)
Karuma Polska

analogowe. Pod tymi analogami ukryte są dwa przyciski, których łącznie pady mają dziesięć. Dodatkowy klawisz Shift pozwala na podwojenie ich liczby – działa to tak samo jak Shift na klawiaturze. W modelu P2500 dosyć kłopotliwe jest przełączanie między joystickiem

Saitek P2500 Rumble Force

Cena: 139 zł
Platforma: PC (USB)
Karuma Polska

analogowym a krzyżakiem – ze względu na brak wyświetlacza czy jakiegokolwiek kontrolki trudno stwierdzić, który jest obecnie używany.

Model P3000 posiada w zestawie dwa akumulatory plus stację dokującą – to niezwykle praktyczne rozwiązanie. Jeden akumulator spokojnie starcza na kilka godzin gry. W tym czasie, w stacji dokującej spokojnie może ładować się drugi. Jedynym minusem jest fakt, że akumulatory dosyć szybko rozładowują się, kiedy ich nie używasz – na szczęście czas ładowania jest równie krótki. Oba pady bardzo wygodnie leżą w dłoniach, a wszystkie przyciski są łatwo dostępne nawet dla osób o krótkich palcach. Obudowa wykonana jest po części z plastiku, a po części z gumy, co skutecznie likwiduje problem wyslizgiwania się padów z rąk.

Zarówno P2500 jak i P3000 świetnie wypadają we wszelkiego typu grach sportowych i zręcznościowych. W przypadku P3000 zasięg działania od stacji dokującej, która jest również odbiornikiem, jest całkiem duży.

Podsumowując, P3000 to pad dla ludzi wygodnych, którzy nie lubią być ograniczani kablem. P2500 posiada Force Feedbacka, który bardzo wiele wnosi do zabawy. Połączenie tych dwóch padów mogłoby dać naprawdę bardzo dobry wynik. Zarówno model 3000 jak i 2500 są warte swojej ceny.



Pady & Klawisze

Saitek X45 Digital Joystick & Throttle

Do tej pory symulatory lotu cieszą się ogromnym powodzeniem wśród graczy. X45 to sprzęt przeznaczony tylko i wyłącznie dla osób, które uwielbiają latać po wirtualnym niebie.

Zestaw, bo to bliższe prawdy określenie, składa się z joysticka i przepustnicy. Ogólnie rzecz biorąc całość wygląda bardzo okazale i solidnie. Niestety, podobnie jak w serii Cyborg, brakuje przyssawek, które zapewniałyby łatwe mocowanie na biurku – to dziwne, że projektanci zapomnieli o tak istotnym elemencie. Joystick posiada łącznie 6 przycisków. Niestety, osoby o dużych dłoniach mogą mieć dość poważne problemy z przyciskiem umieszczonym w okolicy małego palca – nawet posiadacze małych rąk mogą narzekać na niekontrolowane naciskanie go. Poza tym joystick wyposażony jest jeszcze w 2 przyciski typu Hat.

Przepustnica chodzi bardzo dobrze, ale wspomniany brak przy-

ssawek wpływa trochę niekorzystnie na komfort jej obsługi. 2 przyciski Fire, 2 pokrętła i dźwignia steru pionowego umieszczone są w wygodnych, łatwo dostępnych miejscach. Niestety, nie najlepiej pod tym względem wypada emulator myszki. Przepustnica posiada jeszcze dodatkowy przycisk

Cena: 399 zł

Platforma: PC / Mac (USB)

Karuma Polska

ul. Tarcice 9

80-817 Gdańsk

tel: +48 (58) 300-05-94

e-mail: trade@karuma.pl

www.saitek.pl

Hat oraz przełącznik trybów. Podczas gry sprzęt radzi sobie bardzo dobrze, jednak nauka obsługiwanie go zajmuje przynajmniej godzinę. Oczywiście dostarczone oprogramowanie w pełni umożliwia konfigurowanie zarówno joysticka jak i przepustnicy. X45 to niewątpliwa perłka dla fanów symulatorów lotu.

Klawiatura i mysz bezprzewodowa Logitech Cordless Desktop MX

Nowoczesny zestaw Logitecha składa się z bezprzewodowej klawiatury, myszki oraz odbiornika, pełniąc również funkcje ładowarki. Największą atrakcją jest wspomniana myszka – MX700. Gryzoń charakteryzuje się bardzo dużą szybkością i dokładnością działania – zapewniają to sensor optyczny MX Optical Engine oraz technologia Fast RF. Warto w tym miejscu dodać, że technologia Fast RF zapewnia również użytkownikom bezpieczeństwo, ponieważ gwarantuje kodowanie sygnału. Myszka

wspaniale dopasowana jest do dłoni, co znacznie podnosi komfort pracy. Ośmiem w pełni konfigurowalnych przycisków plus rolka powinny zadowolić nawet najbardziej wybrednych klientów.

Jednym z największych plusów MX700 jest niezwykle krótki czas ładowania. Praktycznie chwila w ładowarce zapewnia co najmniej jeden dzień pracy non-stop!

Klawiatura znajdująca się w zestawie to Internet Navigator Keyboard, czyli model znany już na rynku i powszechnie uznany. Niestety, nie można ładować jej tak jak myszki, ale kto wie, może w niedalekiej przyszłości ulegnie to zmianie. Oprogramowanie dołączone do zestawu jest standardowe i osoby, które wcześniej miały już styczność z urządzeniami Logitecha, nie powinny mieć problemu z instalacją i obsługą.

Logitech Cordless Desktop MX to obecnie jeden z najgorętszych zestawów na rynku. Świetna klawiatura i wyśmienita myszka idealnie sprawdzają się zarówno podczas prac biurowych, jak i zabawy. Jest tylko jeden minus – zestaw, ze względu na myszkę, przeznaczony jest raczej dla osób praworęcznych.

Cena: 599 zł

Platforma: PC / Mac (USB)

Logitech Polska

ul. Goszczyńskiego 9/1

02-610 Warszawa

tel/fax: +48 (22) 844-82-78

www.logitech-sklep.com.pl

Najlepsze w Sieci

Malediwy, Kanary, Tajlandia... a może po prostu swójski Hel lub Kołobrzeg? Zobacz, jakie oferty przygotowały dla Ciebie biura podróży!



<http://www.wakacje.pl>



<http://www.travelplanet.pl>



<http://wycieczki.onet.pl>



<http://turystyka.wp.pl>



<http://wycieczki.interia.pl>

Dobre i za free

Każdy z nas potrzebuje od czasu do czasu napisać jakiś tekst, skorzystać z arkusza kalkulacyjnego lub bazy danych. Komercyjne oprogramowanie, z Office'iem Microsoftu na czele, kosztuje zaś naprawdę koszarne pieniądze. Jeśli więc nie dysponujesz odpowiednią ilością gotówki, pozostaje zainteresować się jednym z darmowych pakietów biurowych.

Czasy, kiedy „darmowy” oznaczał „gorszy”, minęły bezpowrotnie. Obecnie coraz więcej doskonałego oprogramowania można ściągnąć z Internetu lub zainstalować z płyty dołączonej do czasopisma. Wielokrotnie (jak w przypadku WinAmpa) program rozprzeczony bez opłaty licencyjnej bije na głowę całą konkurencję i jest powszechnie obowiązującym standar-



dem. W przypadku programów biurowych sprawa wygląda troszkę inaczej, gdyż na rynku niepodzielnie rządzi Microsoft z kolejnymi edycjami Office. Coraz częściej w Sieci spotyka się do-

Komputer bez oprogramowania jest tylko bezużytecznym złomem. Niestety, programy nie są tanie. I co tu zrobić?

Polecamy...

OpenOffice

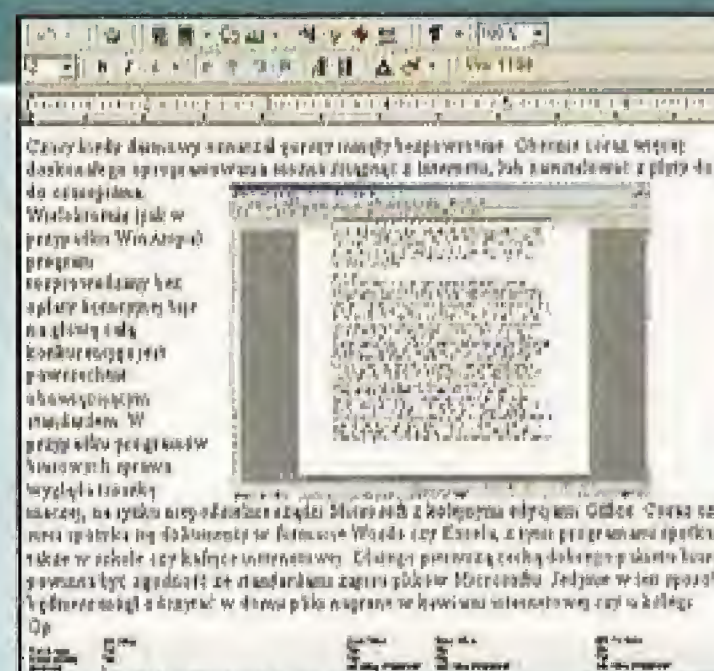
★★★★★

Stanowi jedyną rozsądną alternatywę dla MS Office, pozostałe programy nadal nie są wystarczająco dopracowane. Pojawiające się problemy z obsługą polskiej klawiatury praktycznie od razu dyskwalifikują je w oczach wszystkich, którym potrzebny jest program do pisania dłuższych tekstów. OpenOffice jako jedyny oferuje pełne spolszczenie oraz potrafi poprawnie odczytywać pliki Worda, Excela i PowerPointa.

kumenty w formacie Worda czy Excela – z tymi programami spotkasz się także w szkole czy kafejce internetowej. Dlatego pierwszą cechą dobrego pakietu biurowego powinna być zgod-

602 Pro PC Suite

Produkt firmy Software 602 to, najniżej z opisywanych zestawów. Pełna wersja instalacyjna zajmuje niecałe 20 MB, dlatego najłatwiej ściągnąć ją z Internetu – jednak nie polecam robienia tego przez modem! Nawet przy szybkim połączeniu trwałoby to wieki. W skład pakietu wchodzi edytor tekstu 602Text, arkusz kalkulacyjny 602Tab, prosty fotoedytor 602Photo oraz aplikacja do katalogowania zdjęć 602Album. Program jest całkowicie darmowy dla indywidualnych użytkowników, ale aby wykorzystać wszystkie opcje konieczna jest, niestety, rejestracja poprzez Internet. Przypomina o niej denerwujące okienko otwierające się przed każdym uruchomieniem pakietu. Jeśli nie korzystasz z Netu w domu, możesz uzyskać numer identyfikacyjny w innym miejscu (np. w kafejce czy u kolegi) i po prostu wpisać go po powrocie. Pakiet nie oferuje polskiej wersji językowej, dostępny jest natomiast polski słownik ortograficzny. Niestety, problemem jest obsługa polskiej klawiatury, a konkretnie litery „ą”. Naciśnięcie kombinacji prawy Alt+a powoduje bowiem uruchomienie ekranu „Text Properties”, co praktycznie dyskwalifikuje program jako narzędzie do pisania jakichkolwiek dłuższych tekstów po polsku. Ciężko bowiem wyobrazić sobie pisanie, gdy za każdym razem, kiedy w słowie pojawi się litera „ą”, konieczne będzie wstawianie jej ręcznie przy pomocy tablicy znaków. Co ciekawe, problem „ą”, tak dotkliwy w przypadku edytora, nie występuje w arkuszu kalkulacyjnym. Tam po wciśnięciu kombina-



cji Alt+a na ekranie ukazuje się „ą”. Zarówno 602Text jak i 603Calc oferują praktycznie wszystkie funkcje, jakich można oczekiwać od programów tego typu. Rozkład opcji w menu i poszczególne ekrany są bardzo podobne do produktów Microsoftu, dzięki czemu można zacząć pracę bez potrzeby ponownego douczania się. Programy odczytują i zapisują pliki w formatach Worda i Excela, w przypadku problemów możliwe jest skorzystanie z uniwersalnych formatów RTF czy TXT. Programy dobrze radzą sobie z dokumentami utworzonymi w MS Office, bez problemu



odczytują i zapisują średnio skomplikowane dokumenty, przenosząc grafikę, tabele i przypisy. Problemem może być natomiast formatowanie – 602 Text inaczej dzieli dłuższe dokumenty na strony. Problem dotyczy wprowadzenia jednej linijki, ale przy dłuższym dokumencie po wydruku okaże się, że masz jedną stronę więcej. Program nie potrafi także połączyć w jednym dokumencie tekstu pisanego pionowo i poziomo, jeśli więc chciałeś stworzyć okładkę na płytę CD, nie uda ci się zrobić bocznych napisów. Bez problemów przenoszone są za to polskie litery, o ile oczywiście korzysta się ze standardowych czcionek. Zgodność działa także w drugą stronę – dokumenty utworzone w 602 PC Suite bez problemów odczytywane są przez MS Office (co nie zawsze było regułą u konkurencji).

Zalety:

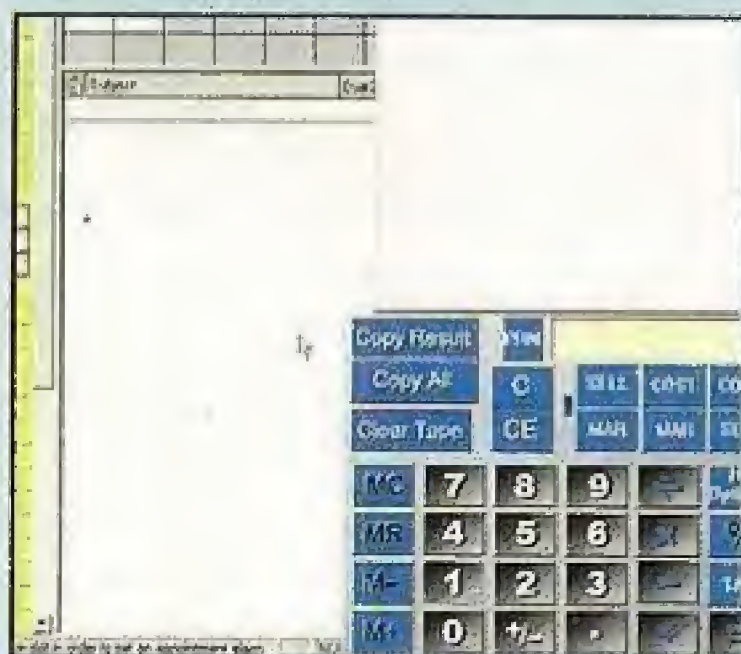
+ Polski słownik ortograficzny

Wady:

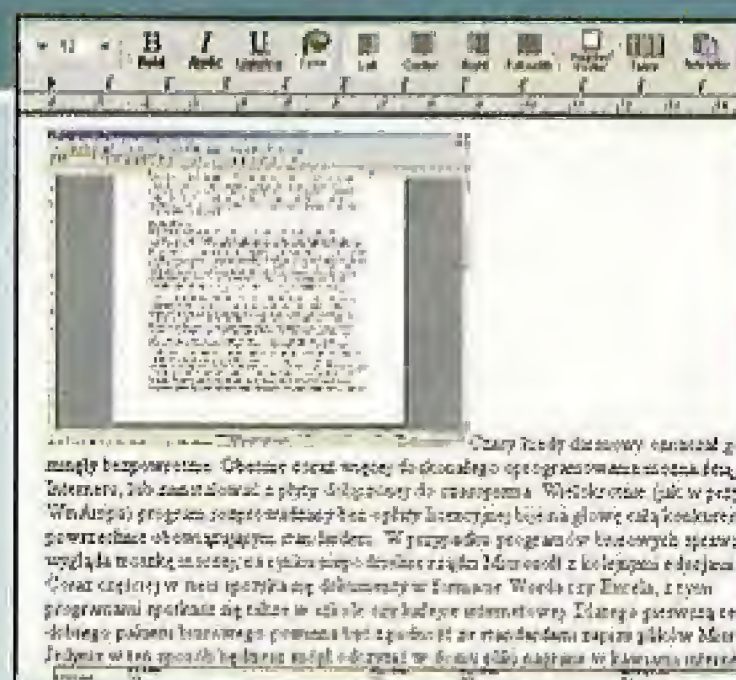
- Angielskojęzyczny interfejs
- Problemy z formatowaniem tekstu
- Problemy z uzyskiwaniem litery „ą” w 602Text

EasyOffice

Oferowany przez E-Press Corp. EasyOffice jest także darmowy tylko dla indywidualnego użytkownika – wykorzystanie komercyjne wymaga zakupu licencji. Zestaw, oprócz programów EasyWord i EasySpreadsheet, zawiera także bazę danych EasyDatabase, program do kompresji w najpopularniejszym formacie – EasyZip, przeglądarkę plików gra-



ficznych EasyImage oraz EasyCalculator. Osoby poszukujące programów do zarządzania czasem i danymi personalnymi mogą skorzystać z EasyCalendar i Easy Contact Manager. Ciekawostką jest oddzielna aplikacja – EasySimpleWord, będący okrojona, szybciej działająca wersja EasyWorda. Zestaw nie oferuje polskiej wersji językowej ani polskiego słownika. Nie ma żadnych problemów z obsługą literki „ą” – w EasyOffice walczymy za to z literką „ż”. Wciśnięcie kombinacji prawy Alt+z powoduje bowiem, oprócz ukazania się „ż”, cofnięcie kursora do ostatniego wyrazu. W EasyWordzie pisząc „zielona żaba” otrzymamy „zielonażaba” – program automatycznie zje spację. EasyWord i EasySpreadsheet obsługują pliki Worda i Excela, ale na tym, niestety, kończy się kompatybilność zestawu. Pozostałe programy działają wyłącznie na własnych plikach. Po otwarciu skomplikowanego doku-



mentu utworzonego w MS Office okazuje się, że wszystkie zastosowane udziwnienia zostały odczytane, poza przypisami, które po prostu zginęły!!! Program bardzo dziwnie obsługuje przypisy, np. konieczne jest ich ręczne numerowanie, co w przypadku dłuższej pracy może być prawdziwą mordęgą. Bez problemu natomiast przenoszone są arkusze kalkulacyjne. Pozostałe programy nie zaskakują szczególną funkcjonalnością, ale oferują podstawowe



opcje, których można od nich oczekiwać. Irytujący jest tylko EasyZip, który bez powiadomienia użytkownika integruje się z powłoką. Jeśli więc masz już zainstalowanego WinZipa czy WinRara, to jeśli klikniesz prawym przyciskiem myszy na pliku, ukaze ci się menu kontekstowe wielkości połowy ekranu!

Wady:

- EasyWord gubi przypisy
- Problemy z literką „ż”

ność ze standardami zapisu plików Microsoftu. Jedynie w ten sposób będziesz mógł odczytać w domu pliki nagrane w kawiarni internetowej czy u kolegi. Oprócz zgodności z powszechnie obowiązującymi formatami istotny jest także problem obsługi naszego języka. O ile interfejs w języku polskim nie jest koniecznością (z podstawowymi opcjami poradzisz sobie także wtedy, gdy będą opisane po angielsku), to niezbędna jest obsługa polskich znaków i polskiej klawiatury. Wielokrotnie angielskojęzyczne programy mają przypisane pod kombinację prawego przycisku Alt i litery, używaną do uzyskiwania polskich znaków, skróty do różnego rodzaju funkcji. W ten sposób zamiast litery „ś” ukaze ci się okienko zapisu pliku. Przydatnym dodatkiem jest także polski słownik ortograficzny, zwalniający cię przynajmniej z części korekty pisanego tekstu.

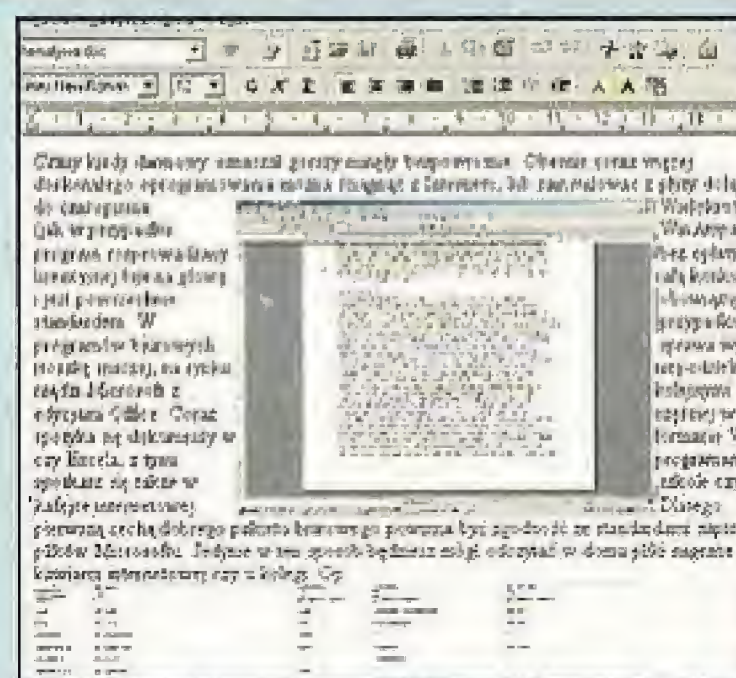
	MS Office	Open Office	Easy Office	602 Pro Suite
Spolszczenie	Tak	Tak	Nie	Nie
Polski słownik	Tak	Tak	Nie	Tak
Zgodność	-	MS Office 97/2000/XP	MS Office 97/2000/XP	MS Office 97/2000/XP
Edytor	MS Word Writer	EasyWord	EasySimpleWord	602 Text
Arkusz	MS Excel Calc	EasySpreadsheet	602 Tab	-
Prezentacje	MS Power Point	Impress	-	-
Program graficzny	MS Photo Editor	Draw	EasyImage	602 Photo
Baza danych	MS Access	-	EasyDatabase	-
Tworzenie WWW	MS FrontPage	Web	-	-
Organizer	MS Outlook	-	EasyCalendar	EasyContactManager
Inne	Narzędzia do skanowania i zarządzania plikami graficznymi	Math – tworzenie formuł	EasyCalculator EasyZip	602Album
Cena	ok. 500 PLN (licencja dla uczniów i studentów)	Darmowy	Darmowy dla indywidualnych użytkowników	Darmowy dla indywidualnych użytkowników
Skąd wziąć?	Zakup w sklepie	www.openoffice.org plik instalacyjny 70 MB	www.e-press.com plik instalacyjny ok. 70 MB	www.software602.com plik instalacyjny 20 MB
Na czym działa?	PC / Macintosh	PC (Win/Unix) / Macintosh	PC	PC

OpenOffice

Darmowy OpenOffice oparty jest na komercyjnym StarOffice firmy Sun. Licencja umożliwia nieodpłatne korzystanie z programów zarówno w domu, jak i w biurze. W skład pakietu wchodzi: edytor tekstu Writer, arkusz kalkulacyjny Calc, program do przygotowywania prezentacji Impress, program graficzny Draw, narzędzie do tworzenia stron internetowych Web oraz edytor formuł Math. Już

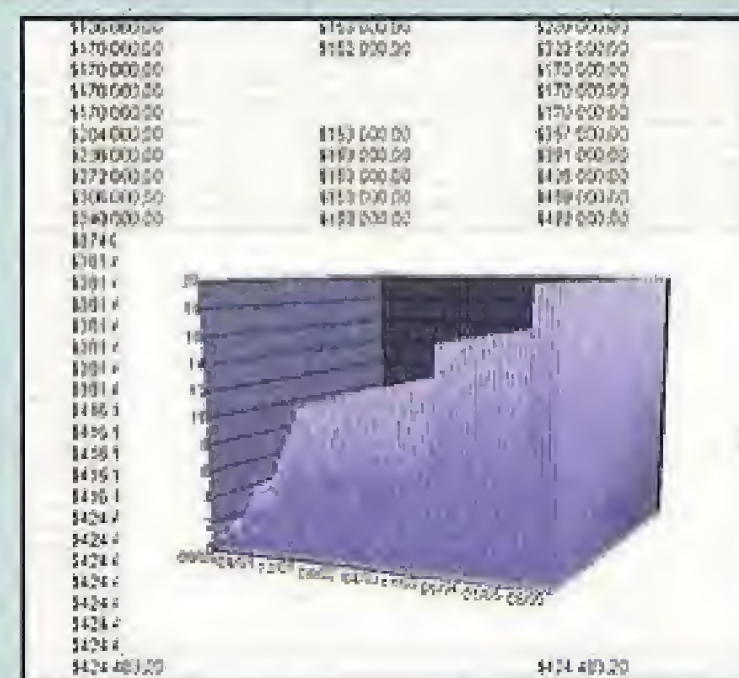
po ilości dostępnych aplikacji widać, że OpenOffice jest najpoważniejszym konkurentem Microsoftu. Oferowany jest w polskiej wersji językowej, z polskim słownikiem ortograficznym. Nie przetłumaczono jedynie systemu pomocy, który komunikuje się użytkownikiem po angielsku. Pakiet nie ma żadnych kłopotów z odczytywaniem polskich znaków ani z obsługą polskiej klawiatury. Oferuje także najlepszy poziom kompatybilności z MS Office. Writer jako jedyny poprawnie odczytał skomplikowany dokument z Worda, nie gubiąc kolorowych oznaczeń, przypisów ani tekstu w tabelach. Pełna zgodność dotyczy także formatowania, po wydrukowaniu nie widać różnicy pomiędzy stroną z Worda, a stroną z Writera. Jako jedyny OpenOffice potrafi także obsługiwać pliki PowerPointa.

Jedynym widocznym (i sporym) mankamentem jest brak odpowiednika MS Access. Niestety, program do obsługi baz danych dostępny jest jedynie



w komercyjnej wersji, sprzedawanej przez firmę Sun.

Interfejs poszczególnych programów różni się trochę od wyglądu znanego z MS Office, jednak przeciętnemu użytkownikowi zorientowanie się w opcjach nie powinno zająć więcej niż kilka minut. Pod względem funkcjonalności i wygody użytkowania OpenOffice niczym nie ustępuje komercyjnemu rywalowi. Produkt Microsoftu wygrywa je-



dynie pod względem dodatków: oferuje znacznie więcej klipartów, czcionek czy szablonów. Jeśli jednak nie wykorzystujesz ich w normalnej pracy, nie powinieneś zauważyć ich braku.

Zalety:

- + Wysoka zgodność z MS Office

Wady:

- Brak odpowiednika MS Access

Strona WWW w 5 minut

Czego najlepiej użyć do stworzenia własnej witryny? Profesjoniści powiedzą, że edytora tekstu. Ale my wiemy, że nie jesteś profesjonalistą...

Podobno każdy szanujący się webmaster tworzy swoje strony wyłącznie przy użyciu prostego edytora tekstowego. Może to być windowsowy Notatnik, a najlepiej jakiś jego linuxowy odpowiednik (oczywiście każdy prawdziwy webmaster używa wyłącznie Linuksa). Cóż... widocznie prawdziwych webmasterów nie jest aż tak wielu, skoro na rynku istnieje cała masa programów wspomagających twórców witryn internetowych.

Specjalnie dla Ciebie przygotowaliśmy ściągawkę z obszernymi opisami popularnych polskich darmowych programów. Koniecznie przeczytaj ten artykuł, zanim spośród mrowia przeróżnych aplikacji wybierzesz tę jedyną, która będzie wyposażona we wszystkie potrzebne ci funkcje.

WebSite Pro

Adres: <http://website.e-clipse.org>.

Autor: Marcin Maszczyński

Rozmiar pliku instalacyjnego: 2,05 MB

System: Windows 98/ME/NT/2000/XP

WebSite Pro to program nowoczesny i wydajny. Oprócz standardowych funkcji, takich jak kolorowanie kodu, autor umieścił tu wiele dodatkowych opcji nieczęsto spotykanych w innych aplikacjach, a już na pewno nie w tych darmowych. Jednym z bardziej przydatnych narzędzi jest mechanizm podpowiadania składni. Każdemu, nawet doświadczonemu projektantowi witryn zdarza się zapomnieć o niektórych znacznikach wykorzystywanych przy pisaniu stron. W WebSite Pro wystarczy nacisnąć przy danym znaczniku Ctrl+spacja, aby wywołać wygodne okienko, zawierające wszystkie parametry, jakie można w danej chwili wykorzystać. Co więcej, podpowiedzi nie ograniczają się tylko do składni języka HTML. Można

je również z powodzeniem wykorzystywać przy pisaniu skryptów w językach JavaScript, CSS oraz PHP.

Inna ciekawa funkcja to autowalidacja kodu. Pod tym obco brzmiącym terminem kryje się sprytny mechanizm, który na bieżąco sprawdza poprawność wpisywanych przez projektanta znaczników. Jeśli program wykryje jakiś potencjalny błąd, niezwłocznie zobaczysz na ekranie odpowiedni komunikat. Funkcja ta jest przydatna zwłaszcza przy pisaniu rozbudowanych stron, gdzie bardzo łatwo o błąd. Szukanie pominiętego znacznika w kodzie zawierającym kilka tysięcy linii nie należy do przyjemności.

Po napisaniu strony program sam sprawdzi poprawność wszystkich odnośników, a za pomocą wbudowanego klienta FTP będziesz mógł od razu umieścić stronę na serwerze.

Projekt WebSite Pro bardzo intensywnie się rozwija, czego dowodem są częste aktualizacje i doskonale prowadzona strona internetowa pod adresem <http://website.e-clipse.org>, na której znajdziesz wiele informacji dotyczących programu i nie tylko.

Do minusów aplikacji można zaliczyć jedynie takie kosmetyczne niedociągnięcia jak udostępnianie systemu pomocy wyłącznie w trybie on-line i brak możliwości zawijania wierszy. Te niewielkie niedoróbki nie przesłaniają jednak ogromnych zalet edytora WebSite Pro. Spiesz się ze ściąganiem tego programu, póki jest jeszcze za darmo!

EzHTML

Adres: <http://ezhtml.bydmet.com.pl>

Autor: Paweł Przewłocki

Rozmiar pliku instalacyjnego: 1,55 MB

System: Windows 98/ME/NT/2000/XP

Jednym z najpopularniejszych polskich edytorów jest EzHTML (Edytor Znaczników HTML). Program zdobył

EzHTML



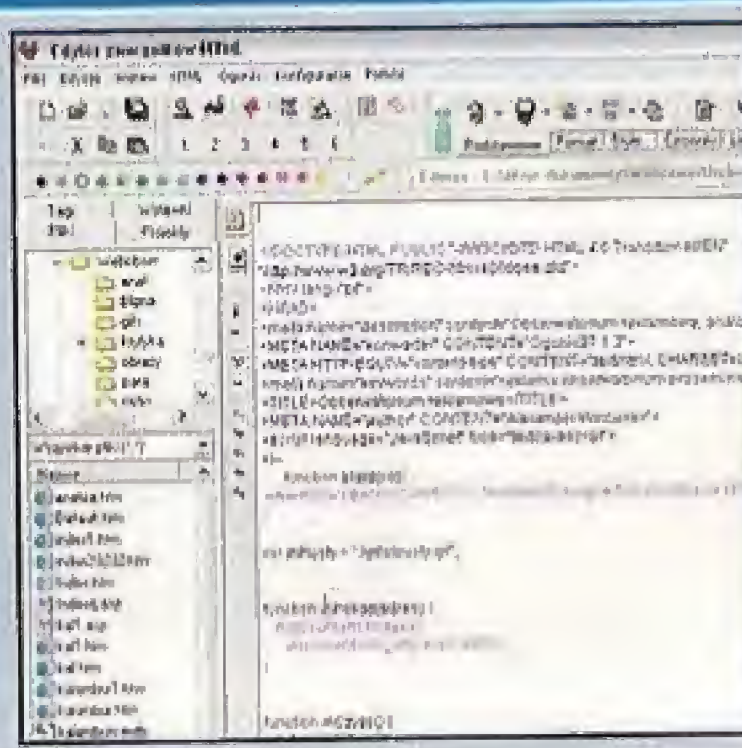
uznanie wielu użytkowników, o czym świadczą nagrody i liczne wyróżnienia przyznane przez różne organizacje, czasopisma i portale internetowe.

Cechą, która wyróżnia EzHTML spośród innych tego typu narzędzi, jest bardzo rozbudowany system konfiguracji interfejsu użytkownika. Bardzo przydatną funkcją są również łatwe do edycji skróty klawiszowe i programowalne przyciski. Każdy webmaster przy odrobinie cierpliwości przekształci EzHTML w prawdziwy kombajn do produkcji zaawansowanych stron internetowych. Początkujących użytkowników z pewnością ucieszy narzędzie, które w odpowiednim momencie podpowie, jaki znacznik wstawić.

Innym bardzo pożytecznym udogodnieniem jest funkcja automatycznie zamykająca znaczniki. Z EzHTML możesz zapomnieć o niezwykle irytujących niedomkniętych tagach (znacznikach), które potrafią nieźle dać się we znaki, zwłaszcza wtedy, kiedy trzeba spędzić kilkanaście minut na szukaniu nieprawidłowego zapisu. Mimo że na dzień dzisiejszy na rynku pozostała praktycznie tylko jedna przeglądarka, to EzHTML pozwoli ci obejrzeć twoje wiekopomne dzieło również w przeglądarkach innych niż Internet Explorer.

Autor, oprócz EzHTML, napisał również kilka innych pożytecznych programów (nazywanych tutaj „doklejkami”), które ułatwią życie każdemu webmasterowi. Na uwagę zasługują zwłaszcza dwa. Pierwszy to Tagik3000, który sprawdzi poprawność napisanego kodu, a drugi to Kartograf, wstawiający seryjnie pliki graficzne do dokumentu. Obydwa „doklejki” znajdują się w standardowym pakiecie instalacyjnym.

Innym interesującym dodatkiem do programu jest Samokrytyka 1beta, czyli program, który umożliwia sprawdzanie pisowni za pomocą mechanizmu dostępnego w windowsowym Wordzie.



Prawdziwą skarbnicą wiedzy dla webmasterów jest strona EzHTML (<http://ezhtml.bydnet.com.pl>). Znajdziesz tu najnowszą wersję programu, forum użytkowników, a jeśli potrafisz programować, możesz napisać nawet własną „doklejkę”.

EdHTML

Adres: <http://bs.binboy.org>

Autor: Karol Wierzchołowski

Rozmiar pliku instalacyjnego: 17,7 MB (pełna wersja), 8,7 MB (wersja bez dokumentacji HTML 4.01, CSS, PHP4, MySQL)

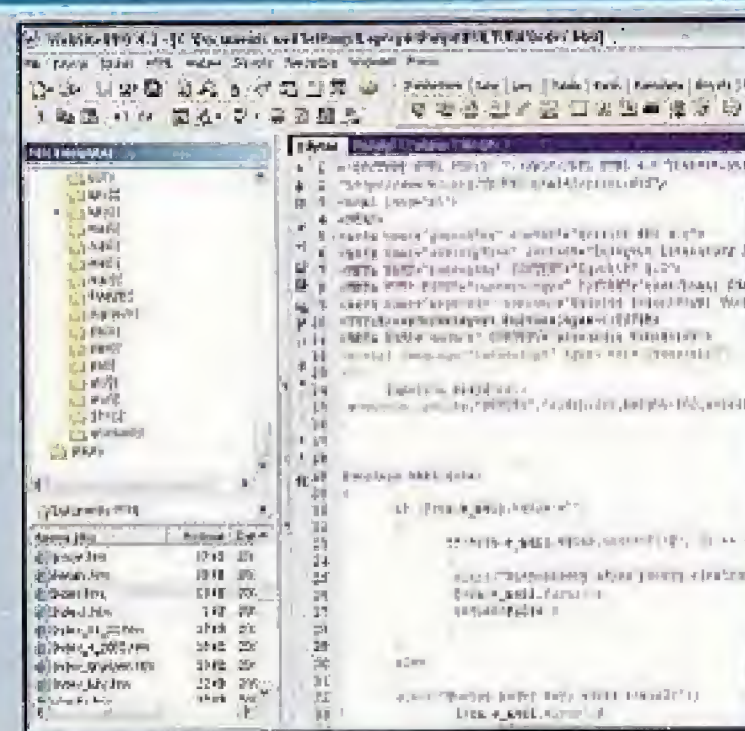
System: Windows 98/ME/NT/2000/XP

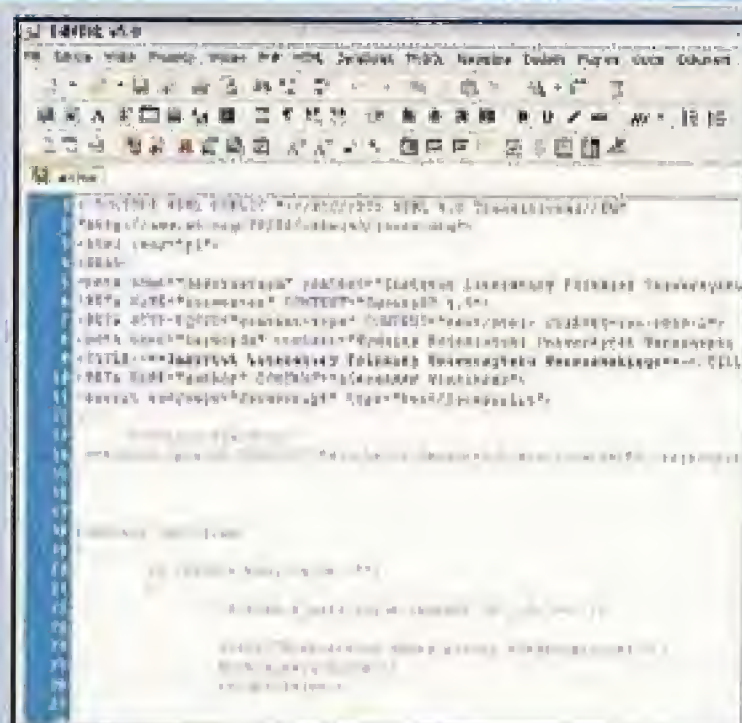
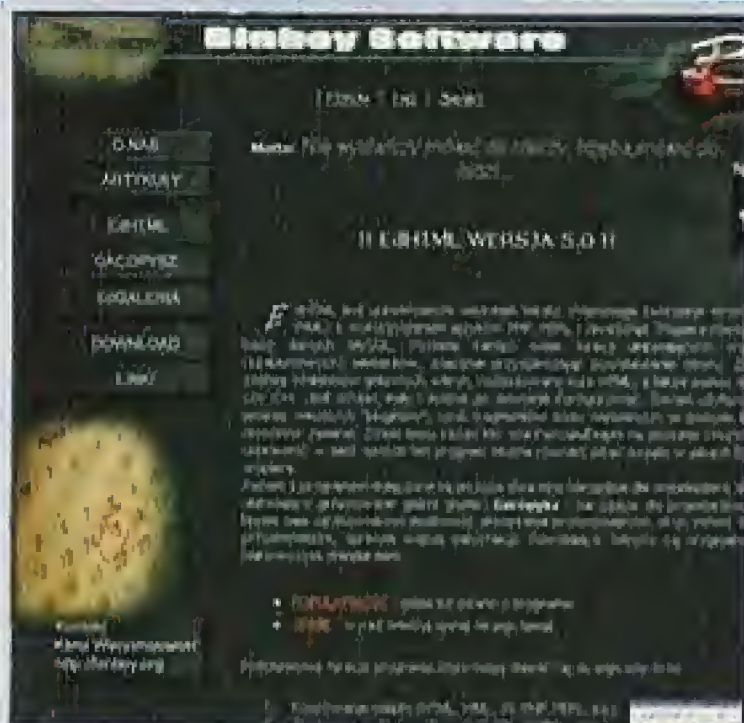
Kolejny bardzo dobry i niezwykle rozbudowany edytor to EdHTML autorstwa Karola Wierzchołowskiego. Program jako jeden z nielicznych oferuje możliwość pracy w trybie WYSIWIG (What You See Is What You Get), który ukrywa zawartość kodu i prezentuje od razu efekt końcowy. Nie jest to może najmocniejsza strona tej aplikacji, niemniej warto odnotować, że autor w ogóle wyposażył swój program w taki tryb pracy.

W EdHTML na uwagę zasługują zwłaszcza różnego rodzaju kreatory, które bardzo ułatwiają pracę nad stroną. Przydatną funkcją, którą docenią zwłaszcza zaawansowani webmasterzy, jest analiza i interpretacja PHP i PERL. Oprócz tego EdHTML oczywiście potrafi analizować kody zwykłego HTML'a za pomocą „Inspektora tagów”. Profesjonalistów na pewno zainteresuje informacja, że program współpracuje z kompilatorami umożliwiając programowanie w Pascalu, C++ oraz innych językach.

Wraz z programem na twoim dysku instalują się dodatkowo dwa plug-in'y (dodatkowe niewielkie programy). Pierwszy to Gacopysz, który ułatwia tworzenie nawet bardzo zaawansowanych graficznie stron. Dzięki niemu możesz łatwo przygotować

WebSite Pro





wersję HTML schematu strony, utworzonego w dowolnym programie graficznym. Drugą przydatną wtyczką jest EdGaleria, służąca do generowania galerii grafiki.

W niektórych przypadkach przyda się również narzędzie kompresji kodu HTML, które usuwa zbędne spacje, znaczki czy komentarze. Po odpowiedniej kompresji twoja strona powinna odchudzić się o sporo zbędnych danych, a nie trzeba chyba dodawać, że wszyscy modemowcy będą ci za to bardzo wdzięczni.

Dużym udogodnieniem jest dołączona do programu obszerna pomoc wraz z kilkoma kursami (program dostępny jest również w skromniejszej wersji, bez dodatkowych plików z pomocą). Do jego niedociągnięć można zaliczyć niezbyt przejrzysty interfejs, do którego jednak można się przyzwyczaić bez większych kłopotów. Po kilku godzinach pracy każdy projektant będzie czuł się tutaj jak we własnym domu.

Więcej o EdHTML przeczytasz na stronie <http://bs.binboy.org/>, na której oprócz samego programu i dodatków znajdziesz również wiele innych przydatnych narzędzi i informacji.

Zajaczek

Adres: <http://amigo.pop.pl>

Autor: Piotr Karwatka

Rozmiar pliku instalacyjnego: 5,6 MB

System: Windows 98/ME/NT/2000/XP

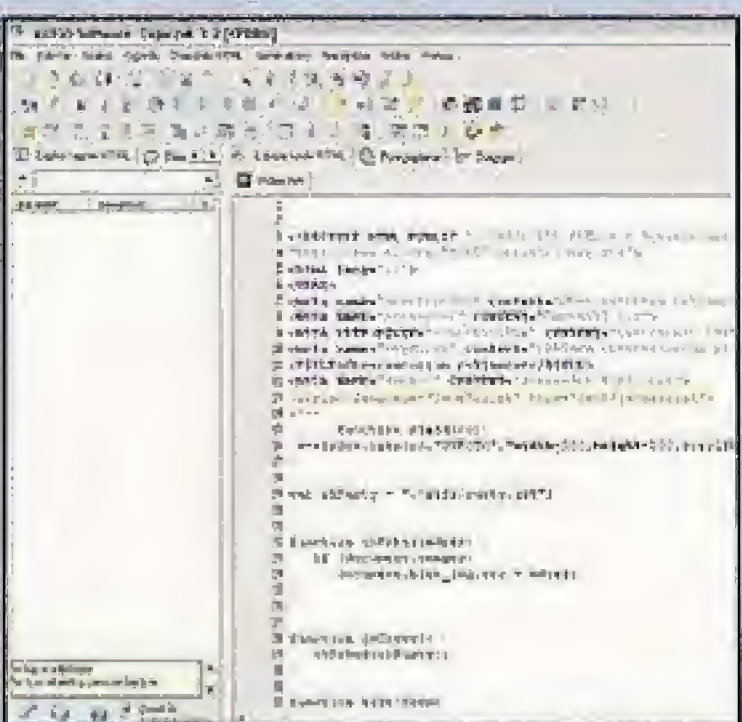
Ostatni – co wcale nie znaczy, że najstarszy – znajdujący się w tym zestawieniu program to Zajaczek, napi-

sany przez niespełna osiemnastoletniego Piotra Karwatkę. Mimo młodego wieku programista aplikacja jest nad wyraz dojrzała i w pełni zasługuje na umieszczenie jej w naszym elitarnym zestawie. Zajaczek oferuje bardzo przyjazne menu i, co ważniejsze, konfigurowalny interfejs. Program wspiera wszystkie wykorzystywane obecnie technologie wykorzystywane przy projektowaniu profesjonalnych stron WWW. Osoby, które oprócz HTML korzystają również z PHP, JavaScript, VBS, CSS, XML czy SQL, będą z pewnością bardzo z niego zadowolone.

Zajaczek śmiało może konkurować nie tylko z opisywanymi wyżej programami, ale również z profesjonalnymi aplikacjami tego typu. Program ma oczywiście walidator kodu, klienta FTP oraz funkcje podpowiadania składni. Na szczególną uwagę zasługuje narzędzie, które pozwala na obejrzenie struktury dokumentu w formie diagramu. Taki model wyświetlania strony daje doskonały obraz wszystkich odnośników, co może być bardzo przydatne zwłaszcza przy bardziej skomplikowanych dokumentach. Równie przydatny może okazać się niewielki programik dołączony do Zajaczka, umożliwiający wyszukiwanie i zmianę tekstu w wielu plikach jednocześnie.

Na koniec warto jeszcze dodać, że program wyposażony jest w funkcję pozwalającą na tworzenie animowanych gifów oraz w prosty edytor WYSIWIG. Do programu dołączono popularny kurs HTML autorstwa Dariusza Majgiera i obszerną pomoc.

Zajaczek



Twórz z głową!

Łatwy dostęp do programów przydatnych w tworzeniu własnej strony WWW powoduje, że coraz więcej osób zaczyna marzyć o własnej witrynie w Sieci. Oczywiście nie ma w tym nic złego, jednak należy pamiętać, że strona Jasia Kowalskiego czy Zbyszka Nowaka (czyli przeciętnych internautów) po prostu zginie pośród setek tysięcy podobnych. Jeśli chcesz, aby twoja witryna była chętnie i często odwiedzana, musisz sporo się napracować. Poniżej zamieszczamy krótką listę rzeczy, na które powinieneś zwrócić szczególną uwagę.



Tematyka strony

To że uwielbiasz słuchać Linkin Park, a twoim ulubioną aktorką jest Angelina Jolie, niekoniecznie musi zainteresować kogokolwiek spoza kręgu twoich przyjaciół. Jeśli chcesz na stronie WWW zamieścić swoją wizytówkę z opisem tego, co lubisz, a co nie – daj sobie spokój. Jeśli jesteś wielkim fanem jakiejś słynnej postaci, możesz pokusić się o stworzenie witryny fanowskiej. Nie oszukuj się jednak, że umieszczenie na niej kilku zdjęć i trzech tekstów na krzyż wywoła czyjś entuzjazm. Chcąc zrobić coś, co zaskoczy, musisz nie tylko wybrać odpowiedni temat, ale i zebrać odpowiednio dużo materiałów (wiadomości, grafiki, itp.).



Polska język trudna być...

Powiedzmy wprost: nikt od ciebie nie oczekuje, że wykazesz się perfekcyjnym opanowaniem języka polskiego i zaskoczysz kwiecistym słownictwem niczym Stefan Żeromski. Jednak rażące błędy stylistyczne i ortograficzne w co drugim zdaniu mogą sprawić, że twoja wspaniała strona trafi na listę... najgorszych witryn w Sieci, a zawarte na niej „kwiatki” językowe będą długo cytowane jako przykład skrajnego nieuctwa.



Aktualizacje

Wiszące w tym samym miejscu od miesięcy nieaktualne informacje, stare wersje programów w dziale download, nieśmiertelne napisy „under construction” – dzięki temu gość odwiedzający twoją stronę zapamięta, że nie warto tu więcej zaglądać. Uważaj na to.

Wiesz tańczy i śpiewa

Zarwiaste tło, jaskrawe napisy, nieczytelne czcionki... do tego grająca w tle upiorna muzyka i powtórzone co krok animacje. Tak prezentuje się spora część stron prywatnych, ale też – na nieszczęście – witryn „poważnych” firm. Przyjrzyj się uważnie witrynom, które ci się podobają – czy zauważyłeś już, że ich twórcy wiedzą, co znaczy słowo „umiar”? Oszczędne korzystanie z grafiki, dźwięków oraz animacji ma jeszcze jedną zaletę – posiadacze modemów (a jest ich wielu) nie będą cię wyklinali czekając, aż ujrzą efekty twojej pracy...



Gdzie to do diabła jest?

Nawet najlepszą stronę WWW położy niedopracowany interfejs. Co ci z wiadomości zawartych na danej witrynie, gdy się nie możesz do nich dostać, bo nie działa menu, albo – co jeszcze gorsze – nie możesz polapać się, gdzie są elementy nawigacyjne?

Jedyny słuszny program

Większość internautów używa Internet Explorera, jednak to nie powód, aby twoja strona działała prawidłowo tylko w nim. Budując swoją witrynę sprawdź, czy zastosowane rozwiązania prawidłowo funkcjonują we wszystkich dostępnych przeglądarkach (IE, Netscape, Opera...). Jeśli masz wątpliwości, umieść w widocznym miejscu na pierwszej stronie informację „Zalecana przeglądarka – Netscape” lub „Polecany IE 6.0”.

Nowe Anime w TV!



Anime cieszą się coraz większym uznaniem polskich widzów, czego dowodzi liczba nowych tytułów ukazujących się w telewizji.

Pierwszą nowością jest odpowiednik Pokemona pod tytułem „Bey-Blade” pokazywany w Polsacie. Miłutkie potworki zostały tu zastąpione Spinerami – wojowniczymi dyskami, w dużej mierze przypominających zabawkę sprzed lat – bączka. Główny bohater Tyson i jego drużyna chcą (jak zwykle) zostać najlepszymi graczami „BeyBlade” na całym świecie. Ale czym byłoby anime bez jakiś „kosmicznych mocy”. Otóż w spinerze Tysona ukrywa się moc smoka Dragoona, który od lat czuwa nad rodziną chłopca. Oczywiście nasz bohater nie jest jedynym posiadaczem takiego cudenka. Wielu graczy ma sprzęt z ukrytą mocą. Dzięki temu pojedynki pomiędzy nimi są naprawdę ekscytujące.



Serial „BeyBlade” składa się z 51 odcinków, mimo to odnosi wielkie sukcesy zarówno jeśli chodzi o oglądalność, jak i ze względu marketingowego. Zabawki ze spinerami sprzedają się jak świeże bułeczki.

Drugi tytuł to „Power Stone” pokazywany w TVN. Główny bohater Falcon dostaje od ojca dziwny klejnot, który daje właścicielowi niezwykłą siłę. Okazuje się jednak, że takich kamieni jest więcej, a zebrane razem dają człowiekowi całkowitą władzę na światem. Falcon wyrusza więc w podróż śladami ojca. Podczas swoich poszukiwań natrafia na innych posiadaczy magicznych kamieni oraz na ludzi, którzy chcą ich użyć do niecznych celów.

„Power Stone” doczekał się już kilku gier na konsole PS, są one jednak bardzo nudne i kiepsko wykonane od strony graficznej.

Gwiezdna saga z Sony dla wytrwałych

Miłośnicy „Gwiezdných Wojen”, którzy pokusili się o zakup najnowszej gry sieciowej STAR WARS GALAXIES firmy Sony, zostali poddani równie ciężkim próbom, co kandydaci na rycerzy Jedi... Najwyraźniej producenci gry nie przewidzieli, że zainteresowanie nią może być aż tak wielkie – na efekty czego nie trzeba było długo czekać. Serwery zostały tak obciążone, że czas oczekiwania na rejestrację gracza wynosił nawet kilka godzin. Połączenia by-

ły często zrywane, a użytkownicy nagle tracili mozolnie wypracowywane statystyki postaci. Do tego dochodzą słuchy, że w samym świecie gry znalazła się masa denerwujących błędów i niedoróbek. Biorąc pod uwagę fakt, że gra kosztuje około 50 dolarów, a miesięczny abonament za dostęp do serwerów około 15 dolarów, nie ma co się dziwić rozgoryczeniu graczy. A jak wiadomo, silne emocje niejednego mogą zwaćbić na Ciemną Stronę Mocy...

Nowy sklep z grami

Swoje elektroniczne podwoje otworzył nowy internetowy sklep z grami komputerowymi – Wirtus.pl. W dniu otwarcia zaskoczył ciekawymi aukcjami (pakiet kolekcjonerski DIABLO 2 wraz z planszówką, stand z Larą Croft) oraz niskimi cenami oprogramowania. Przykładowo grę DEVASTATION można nabyć już za 45 złotych, a więc 55 złotych taniej niż sugeruje dystrybutor.



Wiedźmin się wyniósł

CD Projekt Red Studio, zespół tworzący grę WIEDŹMIN, przeszedł przed wakacjami reorganizację. Firma przeprowadziła się do Warszawy, zaś kierownikiem projektu został Ryszard Chojnowski, znany tłumacz oraz tzw. sapkofil. „Choć dopiero zaczynamy naszą przygodę z tworzeniem gier, to ten kierunek jest dla CD Projektu szalenie ważny. Zdecydowaliśmy, że skoro jest to jeden ze strategicznych obszarów rozwoju, to dział ten musi być bezpośrednio połączony z główną częścią naszej firmy.” – powiedział Michał Kiciński, jeden z założycieli CD Projekt. Ruszyła też witryna gry (<http://www.thewitcher.com>), zaś prace koncepcyjne (scenariusz, misje, plany lokacji) powoli dobiegają końca. Zdaniem przedstawicieli firmy we wrześniu rozpocznie się decydujący etap prac – wtedy właśnie gracze poznają ostateczny termin premiery WIEDŹMINA.

Odtwarzacz DivX już do kupienia!

Stało się to, co było nieuniknione, i czego tak bardzo bali się dystrybutorzy filmów. Do sklepów trafiły stacjonarne odtwarzacze DivX, a jeden z modeli będzie do kupienia w Polsce już pod koniec lipca!

Producentem urządzenia jest znana posiadaczom PC firma Lite-On, a dystrybutorem AB S.A. Odtwarzacz DVD/DivX LVD-2001 rozpoznaje formaty MPEG-1 /

2 / 4, MP3, WMA, PCM, Dolby Digital, DTS i JPG, co daje bardzo duże możliwości odczytu danych. Poza płytami CD i DVD, napęd posiada także możliwość odczytu kart CompactFlash, SmartMedia, SecureDigital i Memory Stick.

Na razie cenę LVD-2001 ustalono na około 1300 zł; jednak dystrybutor sprzętu zapewnia, że możliwe jest nawet znaczne jej obniżenie.

DivX & XviD?!

W świecie komputerowym nic nie może trwać wiecznie, a wychwalane pod niebiosa rozwiązania mogą z dnia na dzień przejść do historii. Nie tak dawno tematem numer jeden były kodeki video z serii DivX. Wystarczyło jednak, aby wykorzystywana w nich metoda kompresji została skomercjalizowana (obecnie kodek oferowany jest w kilku odmianach, w tym płatnej), a już pojawił się konkurent! Ściągając filmiki z Internetu nie zdziw się, gdy twój komputer nagle zgłupieje stwierdzając, że nie wie, co zrobić z takim plikiem. Przyczyna może być prozaiczna – brak sterowników... XviD (tak, to nie błąd pisowni). Czym jest XviD? Mówiąc wprost, rozwinięciem idei darmowego do niedawna kodeka DivX. Fortuna kołem się toczy...

Gry.wp.pl na nowo



Znany portal o grach, www.gry.wp.pl (Imperium Gier), zmienił radykalnie swoją szatę graficzną. Poprawiono dostęp do działów tematycznych oraz poszczególnych platform, uruchomiono też szybki (ale płatny) serwer ftp i usługę kolejkowania plików. Pojawiło się także forum dyskusyjne, o które dopominały się rzesze internautów.

KONKURS EQUILIBRIUM



Tercia wojna światowa spowodowała tak straszliwe zniszczenia, że ludzie byli pewni, iż czwarta raz na zawsze zakończy erę homo sapiens. Dlatego też postanowiono na gruzach starej cywilizacji stworzyć nową – Libię. Jest to państwo, w którym ludzie dobrowolnie faszeringują się tłumiając emocje narkotykiem, a wszelkie przejawy piękna (dzieła sztuki, książki, wreszcie miłość) są niszczone za pomocą ognia. Czuwają nad tym policjanci przysiężnicy – tacy jak John Preston. Człowiek, który zaczyna mieć wątpliwości.

Krytyka porównuje ten obraz z pierwszą częścią „Matriksa” i... nie myli się. W filmie nie brakuje bowiem widowiskowych, niemalże baletowych walk, a fabularna głębia niejednokrotnie ośmiesza płytkość „Reaktywacji”. Dla myślących fanów gatunku „Equilibrium” to obowiązek!

W konkursie magazynu CLICK! możesz wygrać:

koszulki i gadżety filmowe

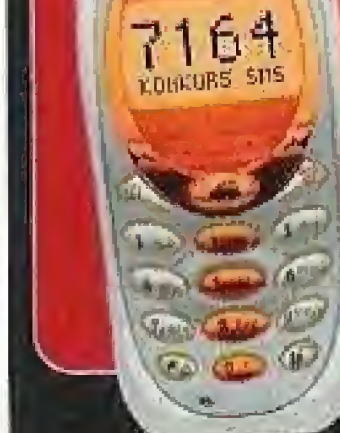
Nagrody ufundowała firma SPI

... Michał „Joel” Zacharzewski

WYSŁIJ SMS I WYGRAJ!

■ Pod numer 7164 wyślij swoją odpowiedź, podaną jako CL.EQ.# (zamiast # wpisz A, B lub C) i wygraj jeden z gadżetów filmowych. Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS'ów. Na odpowiedzi czekamy do końca lipca.

■ W jakim filmie rozpoczął karierę Christian Bale?
A) Pszczółka Maja
B) Imperium Słońca
C) Imperium Gumbasów



Koszt wysłania SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM. Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wypłaty nagród i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.

CHRISTIAN BALE

TAYE DIGGS

OTO PRZYSZŁOŚĆ,
W KTÓREJ WOLNOŚĆ
JEST PRZESTĘPSTWEM,
A PRZESTĘPCY
BOHATERAMI.

EQUILIBRIUM

W KINACH OD 25 LIPCA

WWW.SPI.PL

CLICK!

SPI
INTERNATIONAL
POLSKA

Jednym zdaniem...

Wady fabryczne!

■ Firma Creative odkryła w subwoferach głośników Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D błędy powstałe na etapie produkcji. Creative Labs – mając na uwadze dobro klientów – proponuje wymianę głośników wszystkim firmom i osobom, które zakupiły sprzęt o numerach seryjnych od B000001 do B002000 oraz od B002801 do B004200. Wadliwe zestawy MegaWorks 510D zostaną wymienione na nowszy model MegaWorks THX 5.1 550. Jednocześnie, aby zrekompensować użytkownikom niedogodności wynikające z wymiany sprzętu, Creative dołącza do zestawu MegaWorks THX 5.1 550 odtwarzacz MP3 – MuVo 128 MB. Osoby, które nie będą zainteresowane wymianą produktów, otrzymają zwrot kosztów zakupu wadliwego zestawu głośnikowego.

Wszyscy użytkownicy głośników Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D proszeni są o sprawdzenie numerów seryjnych zestawów. W przypadku wykrycia numeru seryjnego zgodnego z numerami wadliwych subwooferów, prosimy o przesłanie informacji e-mailem na adres: mega-works510d@europe.creative.com lub kontakt telefoniczny z przedstawicielami firmy Creative Labs.

Szkodniki jedne...

■ Można sobie wyobrazić zdumienie pracowników i szefostwa Microsoftu, gdy okazało się, że tuż pod oknami budynków koncernu rozpoczyna działalność firma... propagująca rozwiązania linuxowe. Linare, zatrudniająca 30 pracowników, oferuje tanie, domowe pecety, pracujące pod kontrolą specjalnej wersji Linuxa. W zestawie (bez monitora) użytkownik otrzymuje też środowisko graficzne KDE i darmowy pakiet biurowy OpenOffice – wszystko w cenie 199 dolarów. Tyle samo kosztuje „magiczny” Windows XP Home Edition – oczywiście bez komputera...

Nero 6.0 wkrótce

■ Pod koniec sierpnia do sprzedaży trafi następca popularnego pakietu Nero Burning Rom, oznaczony cyfrą 6. Oprócz standardowych narzędzi, użytkownicy otrzymają dodatkowo aplikacje do produkcji płyt audio, okładek na CD, edytory audio i kilka dodatkowych gadżetów.

Binarni Inkowie?!

■ Według badaczy teoria, że Inkowie byli niepiśmienni, może być błędna. Najnowsze badania dowodzą, że pismo węzłkowe „kipu” mogło być siedmiobitowym kodem dwójkowym, pozwalającym zapisać 1536 jednostek informacji. Jak dla nas – szok...

Nowy, polski komunikator internetowy

Miłośnicy Internetu mogą wręcz przebiegać w dostępnych komunikatorach sieciowych, a z uznanymi produktami zachodnimi, takimi jak np. ICQ, z powodzeniem walczyć polskie



produkcje. Teraz do tej grupy ma szansę dołączyć Poprosto.net. Co takiego wyróżnia ten program wśród innych? Przede wszystkim wzbogacenie komunikatora dodatkowymi, bogatymi funkcjami, takimi jak gry online, konkursy, randki, elektroniczny pamiętnik, mini-informator, chaty czy możliwość zakupów w Sieci. Aplikacja cały czas jest rozwijana, a jej autorzy już teraz zapowiadają kolejne dodatki, zwiększające funkcjonalność Poprosto.net. Trwają też prace nad biznesową wersją programu. My ze swojej strony możemy tylko życzyć powodzenia projektowi i zasugerować... udostępnienie rozmów z użytkownikami GaduGadu czy ICQ...



Nokia 3300 – niech gra muzyka...

Nokia 3300 kształtem przypomina poprzedni model muzyczny – 5510; jednak brak pełnej klawiatury oraz mniejsze rozmiary nie pozwolą, aby te telefony ze sobą mylono. Nowy aparat prezentuje się bardzo ładnie, a jego obsługa jest wygodna i nie sprawia problemów. 3300 zamiast popularnego ostatnio w telefonach joysticka ma okrągły krzyżak, który świetnie sprawdza się zarówno podczas obsługi komórki, jak i grania (standardowo zainstalowane są SNAKE EX2, WATER RAPIDS, DJ oraz DISCO).

Nowa Nokia jako telefon muzyczny wypada dobrze – jakość muzyki z plików MP3 lub AAC jest wysoce zadowalająca. Szkoda tylko, że dołączane do telefonów Nokii słuchawki (będące również anteną, z której korzysta wbudowane radio) potrafią same wyjąć się z gniazda telefonu.

3300 umożliwia nagrywanie dźwięku z radia oraz przez wejście liniowe stereo. Nokia może też korzystać z melodii True Tones. Standardowo telefon jest w stanie zmieścić godzinę muzyki w formacie MP3, jednak jako że korzysta z kart MMC, nie ma problemu, aby nosić ze sobą więcej muzyki. Niestety, 3300 nie jest telefonem tanim – jego cena wyniesie będzie mniej więcej 1500 zł. Jeśli



jednak ktoś szuka dobrego telefonu i odtwarzacza plików MP3/AAC, to jest to zakup jak najbardziej słuszny.

Dane techniczne

System: GSM 900/1800
Wymiary: 114 x 63 x 20 mm
Waga: 125 g
Wyświetlacz: 4096 kolorów, 128 x 128 pikseli
Wydajność akumulatora:
rozmowa – od 130 do 220 minut,
czuwanie – od 180 do 230 godzin,
słuchanie muzyki – do 11 godzin,
słuchanie radia – do 9 godzin
Wiadomości: SMS, MMS
Transmisja danych:
CSD, GPRS (2+2, 3+1, klasa B)
Dodatki: 4 gry, polifoniczne dzwonki, dźwięki True Tones, wbudowany zestaw głośnomówiący, wygaszacz ekranu, możliwość ustawiania tła, budzik, wykorzystywanie aplikacji Java, przeglądarka WAP, radio

20 lat historii

W tym roku zegarki z modnej kolekcji G-Shock obchodzą 20-lecie swojego istnienia. Choć wydaje się to mało prawdopodobne, pierwsze czasomierze z tym znakiem pojawiły się w sprzedaży w 1983 roku! Oczywiście od tego czasu zegarki były wielokrotnie przebudowywane, a ich konstrukcja została znacznie unowocześniona...

Pomysł na niezniszczalny zegarek narodził się w głowie inżyniera CASIO, Kikuo Ibe, który wraz z Yuichi Masadą stworzył „Project Team Tough”. Projektanci nie dysponowali ani komorą ciśnieniową, ani maszyną odśrodkową, tak więc prototypy zegarków testowano... zrzucając je z okien firmowej toalety.

Pierwszy z pancernych zegarków miał potrójne zabezpieczenie przed wstrząsami i uderzeniami. Jego głów-



zegraków CASIO G-Shock

ny moduł spoczywał na gumowych wykładzinach – wystające elementy podpięraty mechanizm, a cienka wyściółka chroniła go przed przesuwaniem się wewnątrz obudowy. Zegarek nazwano G-Shockiem – litera „G” miała nawiązywać do angielskiego słowa „gravity”, oznaczającego grawitację. Miało to przypominać, że wytrzymałość czasomierzy sprawdzono na ponad 200 prototypach zrzucanych z dachów domów...

Projektanci uzgodnili, że zegarek powinien mieć gwarancję niezniszczalności w określonych warunkach, które nazwali „Triple Ten”: 10 lat żywotności, 10 bar odporności na ciśnienie wody (zanurzenie do 100 m) i 10 m odporności na upadek. Oczywiście obecnie produkowane modele G-Shocków nie tylko są jeszcze wytrzymalsze, ale i posiadają wiele dodatkowych, niesamowitych funkcji, przydatnych prawdziwym twardzielom (i nie tylko im)...

2x GeForce FX

Karty graficzne z najnowszym układem nVidii oferuje coraz więcej firm. My postanowiliśmy przyjrzeć się produktom Creative'a – zwłaszcza że w ofercie tego znanego producenta pojawiły się dwa nowe modele.

Zacznijmy od prawdziwego demona szybkości – 3D Blaster 5 FX 5900 Ultra wyznacza nowy standard wydajności. Karta umożliwia przetwarzanie 338 mln wierzchołków na sekundę przy szybkości generowania obrazu wynoszącej 3,6 mld teksteli na sekundę. Urządzenie posiada 256 MB pamięci RAM taktowanej zegarem 850 MHz, która współpracuje z 256-bitowym procesorem graficznym o taktowaniu 450 MHz. Oczywiście GeForce FX wykorzystuje w pełni możliwości DirectX 9.0 i AGP 8x, a także całą gamę innych, zaawansowanych technologii opracowanych przez nVidię (mechanizm CineFX 2.0 do zaawansowanego cieniowania wierzchołków i pikseli oraz obsługi efektów specjalnych czy najszybsze na rynku rozwiązanie do antyaliasingu).

W Plusie bardziej na plus...

Operator sieci komórkowej Plus GSM, firma Polkomtel, sprawił swoim abonentom miłą niespodziankę. Od początku wakacji w ofercie Plusa pojawiły się nowe, prostsze i tańsze taryfy.

Do niedawna użytkownicy komórek tej sieci mogli narzekać, że istniejące taryfy trudno dostosować do swoich wymagań, a poza tym brakuje im rozwiązań stosowanych przez konkurencję. Teraz sytuacja ule-

gła zasadniczej zmianie. Największe nowości to wprowadzenie stałej opłaty za połączenie niezależnie od pory dnia, naliczanie kosztów rozmowy co 30 sekund w standardzie oraz darmowe minuty i SMS'y, przechodzące na następny okres rozliczeniowy aż przez 3 miesiące. Poza tym abonenci mają też możliwość wyboru dodatkowych usług: 1-sekundowego naliczania, tańszych rozmów poza godzinami szczytu i wielu innych...

Plus

Magiczne wakacje wciąż trwają

Zaledwie tydzień temu skończył się konwent Teleport, a już zapraszamy cię na kolejną imprezę pod patronatem CLICKA! Tradycyjnie, Maraton 2003 odbędzie się w dniach 14-17 sierpnia w Legnicy – i zapowiada się jeszcze ciekawiej niż turniej zeszłoroczny! W planach jest oczywiście kilka Grand Prix Trial: Atlanta (Standard), Monachium (Sealed Deck) oraz Genua (OnBC). Jednak w tym roku najbardziej oczekiwanym turniejem będzie Pro Tour Qualifier New Orleans – dwie pierwsze osoby otrzymają zaproszenie na prestiżowe rozgrywki, w których pula nagród wynosi 200 tys. dolarów. Oczywiście w Legnicy nie zabraknie także renomowanych polskich

turniejów – odbędzie się PolTour Legnica oraz TeamDQ Challenge. Tradycyjnie na turniejach organizowanych przez TeamDQ można spodziewać się wysokich nagród pieniężnych – łączna ich pula może przekroczyć 10 tys. złotych!!! Jeszcze raz serdecznie zapraszamy!



TeamDQ

Zapowiedzi imprez Team DQ

Maraton 2003

Imprezy odbywają się w dniach 14 - 17 sierpnia 2003

W planie jest następujący rozkład imprez

Turniej	Formet	Dzień	Godzin	Miejs
Atlanta	Standard	14-08	11:00	15:00
Monachium	Sealed Deck	14-08	19:00	15:00
Genua	OnBC	15-08	10:00	00:00
New Orleans	Pro Tour Qualifier	15-08	19:00	13:00
Atlanta	Standard	16-08	19:00	13:00

Z komórką na wakacje

Sezon wakacyjny w pełni, wiele osób w podróż zabierze ze sobą telefon komórkowy. Postanowiliśmy sprawdzić, jak wyglądają koszty połączeń z zagra-

nicy do Polski wykonywane z telefonów działających w systemie pre-paid (Era Tak-Tak, SimPlus i Idea POP). A oto zestawienie kosztów rozmów i SMS'ów:

Operator	Najniższa opłata	Najwyższa opłata	Koszt SMS'a
Polkomtel (SimPlus)*	2,30 zł / 30 sek.	5,26 zł / 30 sek.	1,50 zł
PTC Era (Tak-Tak)	4,49 zł / 1 min.	13,99 zł / 1 min.	1,60 zł
Idea (Pop)*	5,00 zł / 1 min.	12,00 zł / 1 min.	2,00 zł

*Użytkownicy SimPlus i Pop muszą aktywować usługę roamingu przed wyjazdem z Polski

Ceny orientacyjne, uzyskane na podstawie danych z Internetu

Nowy, polski komunikator internetowy

Urządzenia łączące cechy aparatu cyfrowego i kamery internetowej do tej pory nie gwarantowały najwyższej jakości zdjęć. Teraz firma Creative postanowiła zmienić ten stan rzeczy... Do sprzedaży wkrótce trafi PC-CAM 880 – urządzenie łączące w sobie funkcjonalność zaawansowanego cyfrowego aparatu fotograficznego oraz wszechstronność kamery internetowej.

PC-CAM 880 umożliwia wykonywanie zdjęć w bardzo wysokiej rozdzielczości 3,0 megapiksela (z interpolacją) lub krótkich filmów w rozdzielczości 640 x 480 oraz ich podgląd za pomocą wbudowanego wyświetlacza ciekłokrystalicznego o wielkości 1,6 cala. Dzięki wymiennej pa-

mieci i wyjściu telewizyjnemu, aparat umożliwia łatwe przesyłanie i udostępnianie obrazów rodzinie i znajomym.

W nowej kamerze zastosowano czujnik CMOS o rozdzielczości 2,1 megapiksela, co zapewnia stosunkowo wy-

soką jakość zdjęć. Pewnym minusem może być niewielka pamięć (tylko 16 MB), co pozwala wykonać maksymalnie 17 zdjęć wysokiej jakości w rozdzielczości 2048 x 1536 lub 112 zdjęć w rozdzielczości 800 x 600 bądź zapisać 76 sekund filmu w rozdzielczości 640 x 480. Na szczęście PC-CAM 880 obsługuje karty pamięci SD lub MMC, co znacząco wpływa na komfort pracy.

Aparat można także wykorzystywać jako kamerę internetową do komputera stacjonarnego – dostępna w zestawie podstawka obrotowa i oprogramowanie ułatwiają prowadzenie wideokonferencji w Internecie. PC-CAM 880 dostępny będzie w cenie około 123 dolarów plus VAT.



Jednym zdaniem...

Pora na G5?

Apple zaprezentował pierwsze modele swoich komputerów, wykorzystujących najnowsze procesory z serii PowerPC G5. Zdaniem producenta, są to najszybsze komputery osobiste na świecie. Co prawda w testach wydajności maszyna wyposażona w 2 układy G5 wyprzedziła PC z 3.02 GHz Pentium 4, ale... „blaszak” miał tylko jeden procesor – o czym Apple już nie raczył wspomnieć. Producent Macintoshy niewątpliwie musi teraz szybko przekonać użytkowników, że jest w stanie dać im szybki i wydajny sprzęt. Może to być trudne, gdyż komputery ze znakiem jabłuszka zostały daleko w tyle za tandemem AMD / Intel.

Google się udusi?

W Sieci pojawiły się informacje, że popularna wyszukiwarka Google pracuje na skraju swoich możliwości. Stosowany przez witrynę algorytm jest w stanie pomieścić dane o około 4.294.000.000 stron, a ta liczba może być wkrótce przekroczona. Gdyby tak się stało, Google nie będzie w stanie przyjmować informacji o nowych stronach, jednocześnie zaś będzie serwował nieważne lub nieaktualne informacje. Jedyne ratunek w szybkiej weryfikacji zebranych danych i pozbyciu się śmieci...

Linux nie lepszy...

Serwis zone-h.org zaprezentował najnowsze statystyki dotyczące bezpieczeństwa sieciowego. Wyniki mogą być szokujące – prawie 42% skutecznie zaatakowanych maszyn pracowało pod kontrolą systemów Microsoftu, ale prawie 46% korzystało z niby bezpieczniejszego Linuxa! Śladowe ilości włamań zanotowali posiadacze Unixa i Aixa.

GIF znów za free

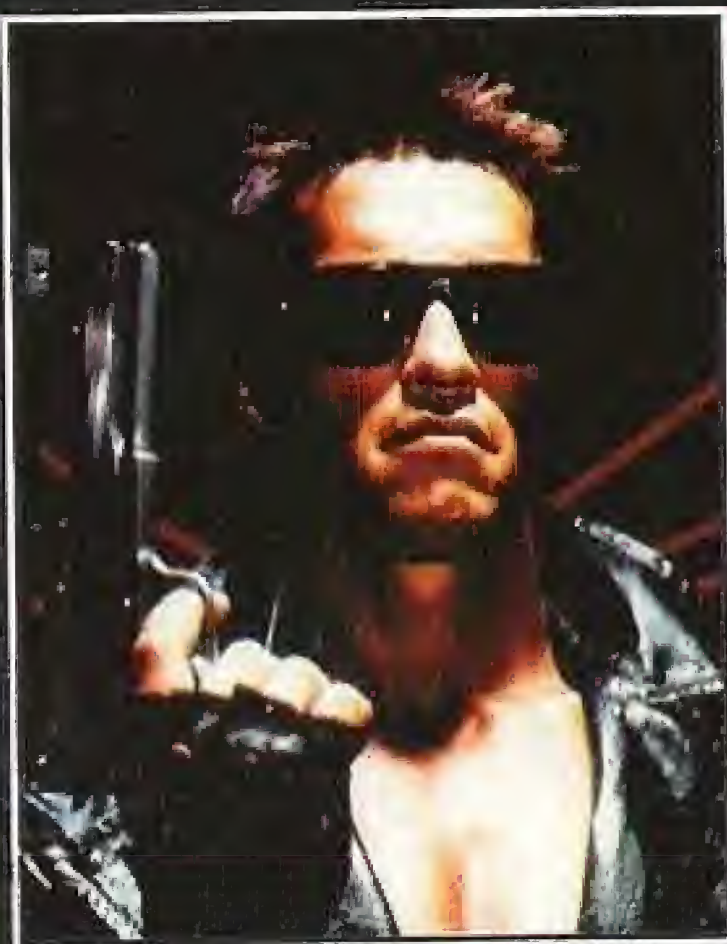
Pamiętacie aferę, która wybuchła w związku z przyznaniem praw do formatu GIF firmie Unisys? Żądna zysków korporacja może się obejść smakiem – na terenie USA właśnie upłynął termin obowiązywania wyżej wymienionego patentu, zaś na świecie stanie się tak za 12 miesięcy. Dodatkowo duża część internautów przerzuciła się na darmowy format PNG, tak więc zyski z opłat „gifowych” okazały się znikome...

Nie gadaj wcale

Najnowsze badania dowodzą, że zestawy głośnomówiące używane przez kierowców wcale nie poprawiają bezpieczeństwa jazdy. Prowadzenie samochodu i rozmawianie przez komórkę jest zawsze ryzykowne.

KONKURS

Jak to się
wszystko zaczęło



W przyszłości maszyny buntują się przeciwko swoim twórcom (podobny początek w „Matriksie”) i zaczynają władać światem. Jednak ludzie nie poddają się bez walki. Na czele rebelii staje John Connor. Po serii przegranych bitew cyborgi wysyłają w przeszłość płatnego zabójcę T-800 (Arnold Schwarzenegger), by ten zlikwidował Johna. W ślad za zamachowcem rusza także wysłannik ludzkości, który ma mu to zadanie uniemożliwić. Nie muszę chyba przypominać, jak się ta cała przygoda kończy. W drugiej części „Terminatora” role nieco się odwracają, teraz T-800 musi chronić matkę Connora przed ulepszonym zabójcą T-1000 (Robert Patrick). I tyle należy wiedzieć przed udaniem się do kin na trzecią część filmu. Dla posiadaczy wideo mamy niepodziankę:

3 x dwupak kaset wideo „Terminator” + „Terminator 2”
Nagrodę ufundowała firma IMPERIAL.

... Dawid Muszyński

WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

■ Pod numer 7164 wyślij swoją odpowiedź, podaną jako CL.TE.# (zamiast # wpisz A, B lub C) i wygraj jeden z 3 dwupaków kaset wideo. Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS'ów. Na odpowiedzi czekamy do końca lipca.

■ Jak się nazywa główny komputer, inicjator buntu maszyn?

- A) Skynet;
B) Bluenet;
C) Maciwoda

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM. Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.



Terminator 3: Bunt maszyn

Akcja trzeciej części „Terminatora” toczy się w niedalekiej przyszłości. John Connor (Nick Stahl), chłopak, który miał zostać przywódcą ruchu oporu, jest zawodowym bezrobotnym. Dzieciństwo spędzone w kolejnych rodzinach zastępczych oraz u boku chorej psychicznie matki odcisnęło na nim swoje piętno. Zresztą i sam Connor zostałby uznany za niespełna rozumu, gdyby powiedział, że chciał go zabić niejaki Płynny Metal...

Dzień 29 sierpnia 1997 roku, w którym superkomputer Skynet miał aktywować ładunki nuklearne i zmieść ludzi z powierzchni Ziemi, upłynął nadzwyczaj spokojnie. Wydaje się więc, że zarówno Connorowi, jak i całemu światu nic już nie grozi. I wtedy pojawia się Ona (Kristanna Loken), uroczą blondynkę o nazwie kodowej T-X, stanowiącą połączenie technologii endoszkieletovej wykorzystanej w T-800 z biometalem z T-1000. Zaraz potem nadciąga On (Arnold Schwarzenegger), automat po raz drugi wysłany na pomoc Connorowi. Ale skoro Skynet nie istnieje i wojna z maszynami nie grozi światu, to skąd Oni się wzięli?

MOŻE BYĆ SUKCESEM:

1. To Terminator – postać kultowa, sławniująca gwarancję rozrywki na najwyższym poziomie. Dwie pierwsze części filmu wgniatały w ziemię. Teksty pokroju „I'll be back” czy „Hasta la vista, babe” przeszły do historii kina. Dlaczego z trójką miałoby być inaczej?

2. Ludzie chcą „Terminatora” – przez długie miesiące obraz utrzymywał się w czołówce najbardziej oczekiwanych filmów, tuż obok „Powrotu Króla”; czwartych części „Szkłanej pułapki” i „Indyana Jonesa” oraz obrazu „Aliens vs. Predator”.

3. Film kosztował – według nieoficjalnych źródeł – blisko 140 milionów dolarów i pieniądze te na ekranie WIDĄĆ. Jedną trzecią tej sumy wydano na efektowną



MOŻE BYĆ PORĄŻKĄ:

1. Na reżyserskim stolku zabrakło Jamesa Camerona, człowieka odpowiedzialnego za dwie poprzednie części, a także „Titanica”, „Obcy: Decydujące Starcie” i „Otchłań”. Jego miejsce zajął Jonathan Mostow, twórca przeciętnych thrillerów „Incydent” i „U-571”.

2. Arnold Schwarzenegger ma już 56 lat, tyle samo, co dziadkowie niektórych czytelników CLICKA! Mimo sporych problemów z sercem (plotka głosi, że to skutek nadużywania sterydów) austriacki mięśniak trzyma się niezłe. Jednak czy aby nie jest za stary na filmy sensacyjne?

3. W filmie nie wystąpi Linda Hamilton, aktorka dwukrotnie odtwarzająca rolę matki Johna Connora. Zażądała zbyt wysokiej gaży, więc scenarzysta usmiercił ją w połowie drogi pomiędzy drugą a trzecią częścią. Nie wróci też Michael Biehn, biologiczny ojciec głównego bohatera.

4. Na ekranie pojawiają się doświadczeni Schwarzenegger i Claire Danes („Romeo i Julia”, „Godziny”), lecz pozostali aktorzy nie mają za sobą wielkich ról. Nick Stahl przewinął się przez ekran w „Cienkiej czerwonej linii” i „In the Bedroom”, zaś w młodości wystąpił w dramacie obyczajowym „Człowiek bez twarzy” Mela Gibsona. Z kolei Kristanna Loken grała głównie w serialach telewizyjnych pokroju „Mortal Kombat” czy „Nowe przygody Supermana”.

... Michał „Joel” Zacharzewski



SCHWARZENEGGER

TERMINATOR 3

BUNT MASZYN

MARIO F. KASSAR AND ANDREW G. VAJNA PRESENT A JONATHAN MOSTOW FILM AN INTERMEDIA / IMF PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH C2 PICTURES AND MOSTOW / LIEBERMAN PRODUCTIONS
STARRING: ARNOLD SCHWARZENEGGER "TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES" NICK STARR CLARE DAVES AND KRISTANNA LOKEN
TECHNICAL MUSIC PRODUCED BY JOEL SILL MUSIC BY MARCO BELTRAMI SPECIAL EFFECTS BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC
PRODUCTION DESIGNER JEFF MANN DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DON BURGESS ASS. PRODUCERS MORITZ BORMAN GUY EAST NIGEL SINCLAIR GALE ANNE HURO
EDITED BY NEIL TRAVIS, A.C.E. NICOLAS DE TOIT
EXECUTIVE PRODUCERS JOHN DRANCATO & MICHAEL TERRIS PRODUCED BY JOHN DRANCATO & MICHAEL TERRIS
SCREENPLAY BY JOHN DRANCATO & MICHAEL TERRIS PRODUCED BY HAL LIEBERMAN COLIN WILSON
PRODUCED BY MARIO F. KASSAR ANDREW G. VAJNA JOEL B. MICHAELS
DIRECTED BY JONATHAN MOSTOW

INTERMEDIA

IMF

C

terminator3.com

©2004 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Fox and the Fox logo are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation.

Read the Fox Family Book
Continued on Page 10

PRODUCED BY

COM

PRODUCED BY

PRODUCED BY JONATHAN MOSTOW

PRODUCED BY



CKM

W KINACH OD 8. SIERPNIA

onet.pl

BRavo



Moi drodzy...

Są wakacje. Piękny czas nawet dla Randalla, który leży właśnie w przybiurowej kałuży błota i czochra się racicami po brzuszysku. W związku z tym na listy będę odpowiadał ja – duch Hopkirka. Dawno mnie nie było, ale wróciłem! Jestem uprzejmy, pracowity, inteligentny, mam miłą aparycję oraz zdolność bezkonfliktowej interakcji z otoczeniem. Tak więc to właśnie ja i tylko ja jestem wymarzoną redakcją działu listów, a nie ten sklerotyczny arogant Randall, na którego wciąż przychodzą uzasadnione skargi.

*** Duch Hopkirka



Flamandzcy mistrzowie i żaby

Vitam Szanowną Redakcję CLICKA! Zielonego i śluzowatego żabola oraz majestatycznego Randalla! Nie będę już pisał, jak bardzo lubię CLICKA! Po prostu pismo to jest EXTRA! Mam trzy prośby do Wszystkowiedzącego Mistrza Randalla:

1. Powiedźcie, z jakiej stronki ściągacie te śmieszne obrazki w dziale Listy?
2. Moglibyście powtórnie podzielić dział Listy na: Technika i Freestyle?



3. Moglibyście zamieścić raz na CD jakąś starszą grę, np. DIGGERS czy NEED FOR SPEED 1?

*** Ćpun

Piotr Moskał – szanowny redaktor naczelny CLICKA! – nie jest zielony i śluzowaty. Jest młodym, zdolnym i przystojnym (PHAM!, Bożiu zakrzusilem się, przepraszam) człowiekiem, który poświęca swój czas po to, abyście mogli otrzymać najświeższe i jak najciekawiej podane informacje dotyczące gier komputerowych. Jeśli chodzi o starsze gry, to w tym numerze Twoje życzenia zostaną spełnione – zamieszczamy jako dodatek program LURE OF THE TEMPTRESS, grę kiedyś uważaną za przełomową i rewolucyjną. Być może tego typu atrakcje pojawią się częściej.

Obrazków drukowanych do tej pory nie uważam za dowcipne. Były raczej wulgarne, nieestetyczne, a czasem wręcz niezrozumiałe (bo na przykład co śmiesznego było w zdjęciu nienaturalnie pokrzywnego kaktusa, umieszczonym w poprzednim numerze?). W związku z tym w sierpniu prezentuję Wam na stronach z Listami dzieła starych mistrzów flamandzkiego malarstwa, aby w pełni dbać o Wasz rozwój artystyczny, duchowy, emocjonalny i intelektualny. [Boże mój, udało mi się dotrzeć do redakcji przed puszczeniem numeru do drukarni! Podmieniam wszystkie obrazki! Precz z flamandzkimi mistrzami. A co to jest w ogóle flamandzki? Jakby mi ktoś powiedział: Randall, ty flamandzku, to bym mu dowalił! Prezentujemy więc galerię najpiękniejszych zwierząt świata, jakimi są żaby. Spójrzcie tylko, co za bogactwo kolorów i kształtów! Jaka dystynkcja spojrzenia! Cóż za elegancja ruchów! Czy to nie żaba (a raczej Żaba!) powinna zostać królem zwierząt? Zamiast wyleńniętego lwa? Bo czy lew potrafi językiem złapać muchę? Pływać pod wodą? Skakać z liścia na liść? I wreszcie, last but not least, czy lew potrafi kumkać? – Randall].



Wujek Dobra Rada

15 rzeczy, które możesz robić w centrum handlowym, w czasie kiedy twoja rodzina oddaje się zakupom:

1. Weź 24 pudełka z prezerwatywami i wrzucaj po jednym do koszyków innych ludzi.
2. W dziale elektronicznym ustaw budziki tak, by dzwoniły co pięć minut.
3. Zrób smugę z soku pomidorowego prowadzącą do toalet.
4. Podejdź do jednego z pracowników i powiedz mu oficjalnym tonem: „Kod 3 w dziale AGD”. Zobacz, jak zareaguje.
5. Podejdź do okienka ratalnego i poproś o raty na paczkę M&M-sów.
6. Przesuń znak „Uwaga. Mokra podłoga” na wykładzinę.
7. Rozbij namiot w dziale kempingowym i powiedz innym klientom, że ich wpuścisz pod warunkiem, że przyniosą poduszki.
8. Kiedy ktoś z obsługi spyta, czy może ci jakoś pomóc, załkaj „Czy nie możecie po prostu zostawić mnie w spokoju” i rozplacz się.
9. Spójrz prosto w kamerę ochrony i potraktuj ją jak lustro dłubiąc sobie w nosie.
10. Oglądając broń w dziale myśliwskim, spytaj sprzedawcę, czy wie, gdzie możesz kupić leki antydepresyjne.
11. Biegaj po sklepie z dziwną miną, nucąc motyw z „Mission Impossible”.
12. W dziale samochodowym pozuj na Madonnę, używając lejków różnej wielkości.
13. Ukryj się za wiszącymi ubraniami. Kiedy klienci będą je przeglądać, szepcz „WEŹ MNIE! WEŹ MNIE!”.
14. Kiedy z głośników podawać będą jakiś komunikat, upadnij na ziemię, przybierz pozycję embrionalną, chwyc się za głowę i krzycz: „O nie, to znów te głosy!”.
15. Wejdź do przymierzalni i krzyknij naprawdę głośno: „HEJ, papier toaletowy się skończył!!!”.

*** Tobink

Sądzę, że nie można się tak zachowywać. Ludzie zasługują na to, by ich lepiej traktować. Na przykład panu z ochrony można podarować kwiatek, a nie stroić głupie miny do kamery. On i tak ma ciężki zawód, a poza tym skoro pracuje w ochronie, to znaczy, że niekoniecznie dysponuje intelektem godnym Einsteina.



Randall ma biust?

Właśnie zakończyłem czytać jeden z lepszych działów Waszego pisma czyli LISTY DO REDAKCJI. Wszystko byłoby spox, gdyby nie to, że Randall publicznie przyznał się, że jest „dziwką z ogromnym biustem”. Nie wiecie, o co chodzi? Looknijcie sobie do listu „Randall jest kosmitą”. Randall mówi, że pochodzi z planety o nazwie Wonderful Place Where Live Only Bitches With Huge Tits. Więc jeśli na planecie mieszkają tylko takie stworzonka, to Randall musi być jednym z nich.

*** Woid a.k.a. Mopek

Ach, te listy Randalla. Poczucie humoru Bawarczyka i słownictwo





godne Eminema. Teraz to się zmieni. Jako duch Hopkirka wprowadzę nowe zasady, zgodnie z którymi słowa na k., p., d., ch., c. no i wiele, wiele innych zostaną surowo zakazane. A Randall, cóż, marzyłyby mu się odwiedziny na takiej planecie, jak pisałeś, ale na razie jedyne, co go z nią łączy, to plakat Pamell Anderson nad głową. [Woid, szacuneczek za nieodpartą logikę rozumowania :) – Frogger]



Odsunąć seksmianiaka Randalla!

Randall! Czy chodziłeś do szkoły tylko dla chłopców? Pytam, bo nie wiem, skąd ta mania seksu! W prawie każdej artykule piszesz jakieś np. że Wikingowie mogli przelecieć każdą Angielkę albo że pochodzisz z planety, gdzie mieszkają same „bitches”. Nie wymieniam wszystkich przykładów z ostatniego roku, bo zajęłoby to pół działu! A właśnie, co do działu z listami – zawsze jakieś obrazki. Człowieku, to pismo trafia nawet do kilkuletnich

dzieciaków, które ty demoralizujesz! Radzę zgłosić się na jakąś terapię.

*** Lech

Bardzo słusznie! Randall stanowczo na zbyt wiele sobie pozwala! To skandal, żeby dwa razy na miesiąc myślał o seksie! Brrr... Normalny duch, taki jak ja, i normalny facet, taki jak Ty, Lechu, nie myśli przecież wcale o seksie i nie żartuje w ogóle na ten temat. My wolimy chodzić po galeriach sztuki, a nasze żony do łóżka kłaść się będą tylko w koszu-



lach zakrywających ciało od szyi aż po kostki! Tak trzymać! Randall na terapię! Może jak go wykastrują, to będzie takim samym fajnym facetem jak Ty, Lechu.



Polak potrafi!

Uważam Wasze pismo za najlepsze (nadal). Jednak nie podoba mi się kilka rzeczy. Oto one:

1. Przede wszystkim nie powinniście na łamach CLICKA! pisać o tym, jak niedobry jest Andrzej L. oraz jak wspaniała jest Unia Europejska. W ten sposób stwarzacie złe wrażenie, bo przecież nie wszyscy podzielają Wasze zdanie.

2. Może się mylę, ale wydaje mi się, że coś jest nie tak z Waszymi recenzjami gier. Np. HARD TRUCK – napisaliście o tym programie, że jest całkowicie beznadziejny i daliście mu ocenę 1. A grafika na screenach prezentuje się nie najgorzej i chyba każdy się ze mną zgodzi, iż ta gra jest „nieco” lepsza od ROBIN HOODA. O nic Was nie posądzam, ale chyba nie zbieracie opłat od producentów za to, że ukazecie daną grę jako wspaniałą, a inną... (tu podano wulgarnie słowo oznaczające członek męski. Co ciekawe z DWO-MA błędami ortograficznymi. Rewelacja! – duch Hopkirka).

[skasowałem nazwisko autora, sorry]

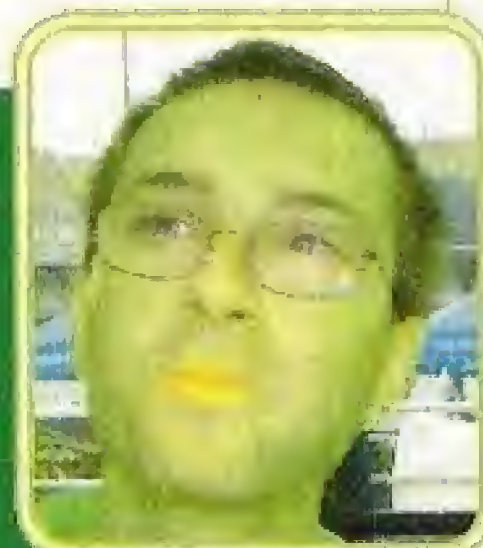
Staramy się nie ujawniać publicznie naszych poglądów (a ja, jako duch, lubię na przykład tylko martwych polityków), bo nie do tego służy pismo o grach komputerowych. Z ubolewaniem zauważam, że Randall wyrывał się ze swoimi opiniami zbyt często (i to jak Filip z konopi). Chociaż akurat on na pewno nie mógł napisać żadnego miłego słowa o UE, bo jest bezmyślnym prostakiem, nie cieszącym się faktem, że biedni będą od teraz płacić bogatym.

Jeśli chodzi o grę HARD TRUCK, to radziłbym się wypowiadać o niej



dopiero po zagranii, a nie po obejrzeniu samych screenów. Twój zarzut głęboko mnie zabolął. Oczywiście, że nie pobieramy żadnych oficjalnych czy nieoficjalnych opłat. Chociaż za Randalla głowy bym nie dał. Nie to, że bym o coś go podejrzewał, ale sami wiecie... W Polsce nie biorą tylko ryby i Włodek Czarzasty (to taki rozczochrany, co ma zawsze wypieki).

Do głębi poruszony zamieszczeniem niezwykle pięknej oraz pouczającej galerii zdjęć, udzieliłam redaktorowi Randallowi oficjalnego przebaczenia i przywracam na stanowisko redaktora działu listów w miesięczniku CLICK!. Samozwańczy redaktor – duch Hopkirka – zostaje natomiast przesunięty do działu Straszenia. Miejsce pracy: Bauer Plaza, czas pracy: 23-4. Koszt niezbędnych w pracy akcesoriów (prześcieradła, łańcuchy, wzmacniacze wycia, ektoplazma w puszkach, itp.) pracownik pokrywa sam.



*** Frogger



RYLOWANIE KOMIKSÓW
TO WCALE NIE JEST
TAKA PROSTA SPRAWA,
JAKBY SIĘ MOŻKO WYDAWAĆ



Z JEDNEJ STRONY - MOŻNA
LECZYĆ KOMPLEKSY...



... PRZEDSTAWIĄC SAMEGO
SIEBIE W SPOSÓB „NIECO”
WYIDEALIZOWANY...



„A CAKA RESZTA
NIECH SIĘ MA NA
UWADZE!”



WSZELKIE PODOBIENSTWO DO ŻYJĄCYCH OSÓB
I SYMBOLICZNIŃSTWO ZUPEŁNIE PRZYPADKOWE

WEŻMIY TAKIEGO CLICKERSA!
POCZĄTKOWO MIAŁ WYGLĄDAĆ
JAK BOHATER KINA AKCJI
Z WZIESNYCH LAT 70-TYCH



ACZKOLWIEK PO DŁUGICH
ANALIZACH, STAKO SIĘ
I NACZES...



ZACIEK
PO KRAWIE

I TAK ZOSTAŁA WYJAŚNIONA
ZAGADKA OKRĄGŁEJ GŁOWY

Z DRUGIEJ JEDNAK
STRONY...

DO DIASKA! WSTAWIASZ TU
JAKIEŚ GŁODNE KAWAŁKI, A MIAŁ BYĆ KOMIKS
Z CLICKERSEM!



FANTAZJE NA TEMAT-
ZŁEGO RED. NACZ. NA
SZCZĘŚCIE TACY NIE
ISTNIEJĄ, NIIPRAWDĘ

NA DZISIAŚ!
ZROZUMIANO?



ZROZUMIANO

SKRIB!
SKROB!
SKRAB!



TERAZ MOŻE BYĆ
SZEFIE?



PYTANIE...

NIECH BĘDZIE
NA JUTRO,
CWANIACZKU...



TERAZ JUŻ NIE MASZ WYBORU!

SKŁADAJĄC ZAMÓWIENIE OTRZYMASZ PŁYTĘ PEŁNĄ PLIKÓW WAVE „Zakrecone rytmy i tapety muzyczne” i pisemną propozycję na wykorzystanie zawartości

OFERTA AKTUALNA
DO UKAZANIA SIĘ
KOLEJNEGO NUMERU
CZASOPISMA

Wszystko w cenie 19,90

Age of Empires Gold	32,9
Anno 1503 (PL)	139
American Conquest (PL)	92,9
Atlantis 3	49,9
Bandits: Phoenix Rising (PL)	66,9
Battlefield 1942	109
Beach Life	72,9
Bob Budowniczy: damy rząd	43,9
Bowling (kręgle)	19,9
Cartoon Maker PL	49,9
Close Combat: Invasion Normandy	34
Commandos Superpack	92,9
Combat Flight Simulator	32,9
Command & Conquer Generals	119
Cutthroats	19,9
Devastation (PL)	92,9
Divine Divinity	126,9
Disciples II: Mroczne Proroctwo (PL)	42,9
Duke Nukem	39,9
Manhattan Project stara cena: 79	39,9
Emergency 2 (PL)	59
Empire Earth	126,9
Sztuka Podboju (PL)	62,9
Europa Universalis	126,9
II Wojna Światowa (PL)	86,9

Frontline attack	69
War over europe	54,90
Gast	92,9
Ghost Master (PL)	92,9
Gothic 2 (PL)	92,9
Grom (PL)	92,9
Gry Karciane 1	25
Gry Karciane 1&2	39
Gry Karciane 2	25
GTA III stara cena 99	92,9
Hard Truck	34
18 Wheels of Steel (PL)	46
Harry Potter i kamień filozoficzny	59
Harry Potter Komnata Tajemnic	119
Heroes IV 2.0	92,9
Heroes of Might & Magic IV	52,9
The Gathering Storm (PL)	52,9
Hugo gorączka czarnych	76,9
diamantów stara cena: 79	76,9
Hugo tropikalna wyspa 2	76,9
stara cena 79	76,9
Hugo Bohaterowie sawanny	76,9
Jazz Jack rabbit	29,9
Klasyki Przygody w zaciemnionych	99,9

świecie filmu	49
Kozacy: Sztuka wojny PL	68,9
Combat Flight Simulator	33,9
F22 Raptor	33,9
F16 Multirole Fighter	33,9
F22 Lightning 3	33,9
Flight Simulator 98	33,9
Flight Simulator 2002 professional	169
Joint Strike Fighter	33,9
MIG 29	33,9
Kurka wodna 2 Zemsta Pana	18,9
Franka	92,9
Mafia (PL)	92,9
Master of Orion 3 PL	109
Medal of Honor: Spearhead	99,9
Medal of Honor: Alien Assault	99,9
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)	159
Midtown Madness	32,9
Morrowind (The Elder Scrolls III)	94,9
Myth: Kodeks Absolutu (PL)	62,9
Myth III: Era Wilka (PL)	49
NBA LIVE 2003	119,9
NHL 2003	119,9
New World Order (PL)	72,9
Neverwinter Nights	99,9

No One Lives Forever 2	119,9
Operation Flashpoint	92,9
Platynowa Edycja (PL)	92,9
Partners	52,9
Perfect Pool (Bikard)	19,9
Pet Racer stara cena 59	44,9
Pet Soccer stara cena 59	44,9
Postal 2	46
Post Mortem (PL)	74,9
Piohale i gry z racjonalności	25
Praetorians (PL)	99
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	92,9
Prisoner of War (PL)	92,9
Rayman 3	92,9
Hoodlum Havoc (PL)	62,9
Reah dvd/CD	42,9
Reah+Schizm	59
Kurkociąg - rozrywkowy gadziet	29,90
Robin Hood	27,9
Legenda Sherwood PL	27,9
Saga Heroes of Might & Magic PL 9 CD	143,9
Saga Icewind Dale (PL)	119,9
Schizm (dvd lub 5CD)	42,9
Schizm + Reah (DVD)	65,9

Settler 1,2,3,4 (5CD)	69
Sim City 4 (PL)	124,9
Sims zwierząt (PL)	74,9
Sims balanga (PL)	74,9
Sims Deluxe (PL)	119,9
Sims wakacje bestseller (PL)	74,9
Sims światowe życie (PL)	74,9
Splinter Cell PL	126,9
Syberia (PL)	74,9
Soldiers of Anarchy	74,9
Soldiers of fortune 2	154,9
Sudden Strike Forever	72,9
Target	19,9
Taxi Challenge	29,9
Taxi driver	27,9
The Elder Scrolls III: Trójca (PL)	52,9
Too car	18,9
Tomb Raider 3	29
Warcaby stara cena 59	49
Warcraft III stara cena 129	89,9
Wnerwiony działakowiec	29
Unreal II The Awakening	99
Unreal	169
Tournament 2003	169
Trainz 2.0	49,9

cena: 132,90	cena: 92,90	cena: 152,90	cena: 132,90	cena: 107,80	cena: 92,90	cena: 126,90
cena: 89,90	cena: 79,00	cena: 152,90	cena: 119,00	cena: 32,90	cena: 92,90	cena: 72,90
cena: 76,80	cena: 49,90	cena: 92,90	cena: 72,90	cena: 139,00	cena: 159,00	cena: 89,00

cena: 79,00	cena: 79,00	cena: 79,00	cena: 439,00	cena: 49,00	cena: 39,90	cena: 29,90
cena: 29,90	cena: 39,90	cena: 139,00	cena: 129,00	cena: 99,00	cena: 49,00	cena: 99,00

TANIECZA

Człowiek gór	14,9
Diamanty	14,9
Ozkie Gęsi	14,9
Imperium Azteków	14,9
Indyki deluxe	14,9
Max i Maria na zalogach	14,9
Kart Challenge	14,9
Postal Plus	14,9
Gothic 1 (pom)	19,9
Kurka wodna 2	19,9
African Safari Deluxe	19,9
Bowling	19,9
Casino	19,9
clay Dance 3 (PL)	19,9
Fighter Pilot	19,9
Ford Racing	19,9
Hopman	19,9
Kurka w kosmosie 3D	19,9
Kurs prawa jazdy 2003	19,9
Perfect Pool	19,9
Przeklęta Ziemia	14,9
Scout Pro	19,9
Search & Rescue	19,9
Shadow Company	14,9
Spida	14,9
Kajko i Kokosz w Kralenie	25
Borowców	25

PORABANKI

czuj Holbyity zjazd

Wyprowadź w www.fajny.pl

Ambient dub	25
Dance	25
Future wave	25
Hard house electro	25
Klimatycznie	25
brzmienia	25
Techno power	25
Hip hop 1	25
Hip hop 2	25
Hip hop 1&2	39
Hip hop 3	25
Minimal	25
techno trance	25
Music party system 1	25
Music party system 2	25
Midi power	14,99

www.fajny.pl

EXE

Nasz sklep fajny EXE

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych

„Galaktyka EXE” - Centrum Naddworskie, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

www.fajny.pl

EXE

Nasz sklep fajny EXE

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych

„Galaktyka EXE” - Centrum Naddworskie, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

www.fajny.pl

EXE

Nasz sklep fajny EXE

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych

„Galaktyka EXE” - Centrum Naddworskie, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Super oferta SETTLERS MEGA PAKIET:

Settler1+Settlers2+Settler3+Settler4+Settler 3 nowe misje+Settler 2 nowe misje CENA 69 zł.

ILOŚĆ OGRANICZONA!! 5 X CD

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

GOTHIC ZA 29.99!

W sprzedaży od 17 lipca!

Kartonowe
pudełko,
w którym
po złożeniu
możesz
przechowywać
grę

2 płyty CD
z grą



Magazyn
z ciekawymi
informacjami
o grze oraz
wkładkami do płyt

Instrukcja do gry



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Tylko w tej grze znajdziesz połączenie pięknej grafiki, nieliniowej fabuły oraz doskonałych rozwiązań czyniących rozgrywkę niezwykle wciągającą. Miasta, wsie, zatopione grotty i lasy to tylko część tętniącego życiem świata, po którym możesz się swobodnie poruszać. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z DOSKONAŁĄ GRĄ RESTAURANT EMPIRE PO POLSKU!



**eXtra Gra Robin Hood
ponownie w sprzedaży!**

Polska wersja językowa, cena 29,99 PLN

Robin Hood
LEGENDA
SHERWOOD

